SUPER

PC

EDUCACION
ADIBU
APRENDER A CALCULAR Y A LEER ES UN JUEGO



CD-ROM DE REGALO

Nº29 ■ NOVIEMBRE 1995 ■ 895 PTAS. GRUPO ZETA



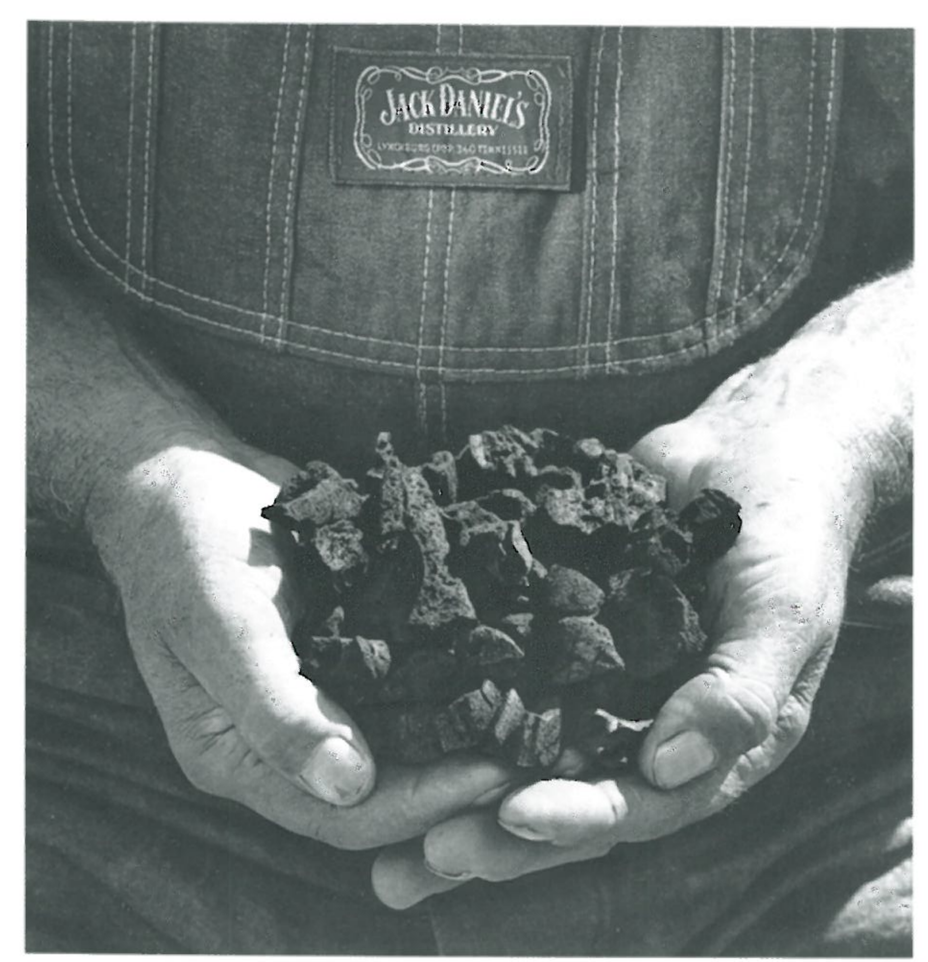
Herramientas multimedia
DISEÑE SUS PROPIAS APLICACIONES SIN NECESIDAD DE PROGRAMAR

Home PCTV Video Card
CAMBIE DE CANAL EN SU MONITOR

The Need For Speed
UN JUEGO SIN LIMITE DE VELOCIDAD

Internet
LA PUERTA AL FUTURO YA ESTA ABIERTA

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES



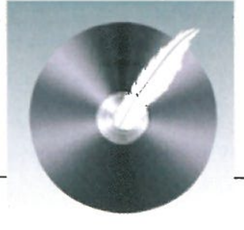
Si desea un folleto explicativo sobre la forma en que hacemos Jack Daniel's, escríbanos a Jack Daniel's Distillery, Route 1, Lynchburg (pop. 361) Tennessee 37352 U.S.A.

EL INGREDIENTE que da su especial suavidad al whiskey Jack Daniel's se puede llegar a tocar: es carbón vegetal.

Nosotros lo elaboramos a partir de madera de arce de los bosques de Tennessee. Luego lo trituramos en pequeños trozos del tamaño de un guisante; lo compactamos y lo metemos en unas cubas de la altura de una habitación, por donde con mucha paciencia filtramos nuestro whiskey; gota a gota.

Desde 1866, nuestros amigos han disfrutado de la suavidad de nuestro whiskey gracias al exclusivo método de filtración ideado por Jack Daniel. Estamos seguros de que le bastará con un sorbo de nuestro whiskey para entender por qué siempre tenemos que estar bien abastecidos de madera de arce.

JACK DANIEL'S TENNESSEE WHISKEY



EDITORIAL

La red

Anoche descubrimos que Berta tenía piojos en el disco duro. Tuvimos que borrar todos los ficheros infectados por el virus. Pero no importa. Puede que no hubiéramos sabido nunca del problema de Internet si no hubiese sido por los piojos de Berta. Las mayores calamidades han comenzado.

Los profetas del tiempo vaticinan el glorioso futuro de Internet. Sus preciosos libelos pagados a precio de oro definen Internet como una gran aldea global. Predicen que los tiempos van a cambiar, que los próximos años pertenecen a las comunicaciones y al ciberespacio y que Internet será quien curará todos los males de la tierra. No habrá escapatoria. O te apuntas a la comunidad cibernauta o te desconectas del mundo.

El séptimo arte ha descubierto un filón con el que calumniar la inteligencia del espectador. El insulto tiene nombres: Virtuosity, Net, Lawnmower Man 2, Johnny Mnemonic y más que aparecerán bajo los auspicios de Spielberg o el director de turno.

Nadie se ha dado cuenta de que la matriz estaba ahí, como la partitura del caos, desde no se sabe cuándo. La verdad comienza en un proyecto de investigación llamado Arpanet puesto en funcionamiento por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Un veintitantos de noviembre de 1983 muta y dice llamarse Milnet. Es el comienzo del sueño. Y nadie parece haberse dado cuenta de que este sueño está financiado por el Gobierno de los Estados Unidos. Son ellos quienes conectan todas las redes a su columna vertebral. Todas las carreteras desembocan en una misma autopista que cobra peaje por recuperar sus inversiones.

Puestos a seguir el juego descubrimos que el mundo puede desintegrarse por la enfermedad de Berta. Internet nos deja a expensas de millones de desaprensivos. Hace poco lo supieron en La Moncloa. Su ordenador tenía un fallo de seguridad en su puerta con la red. Nadie parece haber visto el problema de las direcciones IP del protocolo TCP/IP de Internet. La comunicación con el exterior se establece, pero nos deja la casa con una puerta que parece una boca de metro.

Sabiendo que los proveedores de servicios asignan a cada usuario una dirección IP automática con el servidor, cualquier desaprensivo puede dedicarse a imaginar una lista de las posibles direcciones que asignaría ese servidor y hacer pruebas, por ejemplo con Telnet, conectarse con varias direcciones IP asignadas por el proveedor y entrar en el disco duro de cualquiera que esté transfiriendo programas. Tendría el tiempo justo para robarle los datos que quisiera y, si está de buen humor, dejarle un mensaje: "Cierra la puerta chaval, que se te escapa el gato".

Una vida nueva se abre para todos.



NOVIEMBRE 1995. Número 29

Es una publicación del



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejero: **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Coordinación Editorial: **Agustín Valladolid**

Director: **Luis Jorge García**
Director de Arte: **Tomás J. Pérez**
Redacción: **Jaime Torroja**
Colaboradores: **Tomás Tejón, Enrique Ricart, Daniel Martín, Carlos Mesa, José González, Alexis Canales, Carlos Mesa, Paloma Sánchez, y Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Chema Fandiño** y **Dámaso Lapique**
Tratamiento de imágenes: **Alejandro Arriaga**
Edición: **Juan José Esteban Muñoz**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Mariano Bartivas**

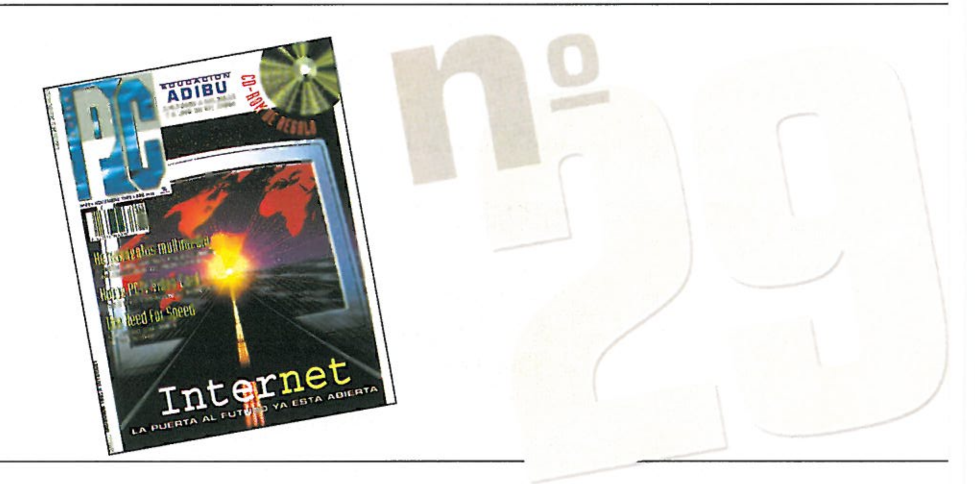
ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensión 178)

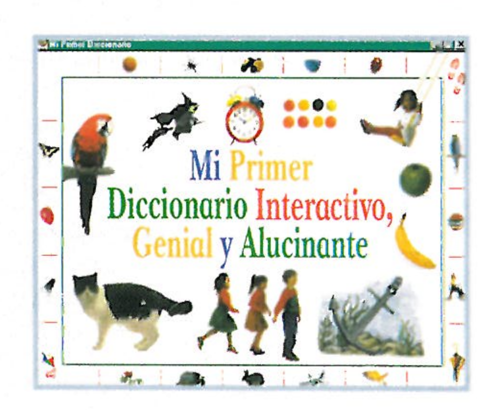
PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Coordinadora: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: María José Martinez Rodríguez. O'Donnell 12. 28009 Madrid Teléfono: (91) 586 98 48 Fax: (91) 586 98 42
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

Directora Ventas Internacional: Gema Arcas
C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Teléfono: 89 45 30 420
Gran Bretaña: Greg Corbett. London. Teléfono:71 836 76 01
Países Nórdicos: Anna Morley. Stockholm. Teléfono: 8 663 59 96
Francia: Christian Agosse. Paris. Teléfono: 1 46 43 79 00
Italia: Studio Blei. Milan. Teléfono: 2 72251 1
Suiza: Publicitas International. Basel. Teléfono: 61 275 46 46
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Teléfono: 1 387 33 93
Benelux: Lenhart Axe. Brussels. Teléfono: 2 375 29 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Teléfono: 3 32 93 27 96
Estados Unidos: Publicitas Inc. Teléfono: 212 689 1888

Fotomecánica: Nuevo Punto
C/ Valderribas, 59. 28007 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 895 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

S U M





EN PORTADA:
Internet: es el tiempo del cambio

La informática está cambiando a pasos agigantados gracias a conceptos como Internet, el ciberespacio y la capacidad de acceder a toda la información del mundo. Este reportaje le pondrá al día de lo que se cuece por la red global y le servirá como guía para sus ciberviajes.

54 HARDWARE: AcerPower LC

Potencia, fiabilidad, capacidad de ampliación. No se puede pedir más a un ordenador personal y el AcerPower LC se lo ofrece todo, con la ventaja adicional de una gran integración de componentes y una enorme facilidad para la actualización.





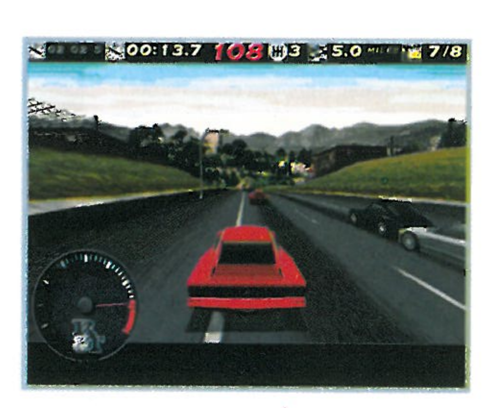


ASI FUNCIONA: El módem

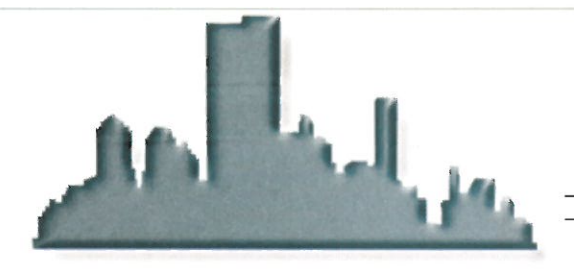
El tráfico por las autopistas de la información obliga a contar con un módem capaz de trabajar con soltura por esos nuevos caminos cibernéticos. En estas páginas les mostramos las interioridades de este tipo de aparatos.

76 JUEGOS: The need for speed

Su nombre lo dice todo. Este juego está pensado para aquellos que no pueden vivir sin la velocidad. Conduzca los mejores coches en los más atractivos paisajes y demuestre que es usted un campeón capaz de derrotar a los mejores pilotos.



SECCIONES



NOTICIAS DE EMPRESAS

SmartSuite para Windows 95

LOTUS DEVELOPMENT

La versión para Windows 95 del conocido paquete de aplicaciones para PC SmartSuite estará disponible en el mercado español a finales del mes de noviembre a un precio cercano a 82.000 pesetas.

Este nuevo producto de Lotus Development, denominado SmartSuite 96 para Windows 95, aprovecha todas las capacidades del sistema operativo de Microsoft e incluye versiones mejoradas del procesador de textos WordPro, del programa de presentaciones Freelance Graphics, de la base de datos Approach, de la hoja de cálculo 1-2-3, del gestor de información personal Organizer y de la herramienta multimedia ScreenCam. Todas estas aplicaciones han sido totalmente rediseñadas para operar en entornos de 32 bits, y en el caso de WordPro y Freelance Graphics se han añadido herramientas para que el usuario pueda editar en Internet.



Las aplicaciones de SmartSuite 96 pueden correr en cualquier PC 486 o superior a 33 MHz que tenga Windows 95 instalado, un adaptador de vídeo VGA y 8 Mb de memoria RAM como mínimo, aunque es recomendable disponer de 12 Mb para funcionar sin problemas. La instalación de todos los productos de Smartsuite requiere de unos 60 Mb de espacio en el disco duro.

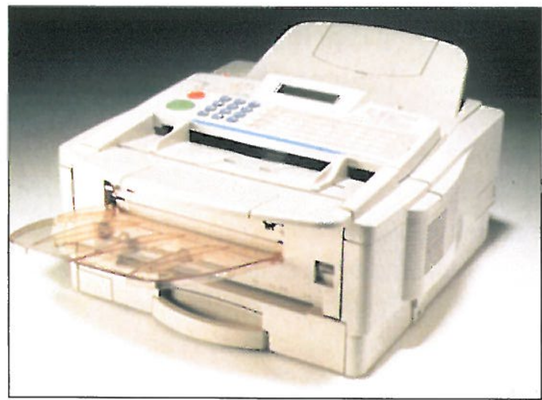
Para facilitar que los usuarios se actualicen a SmartSuite 96 desde la versión anterior para Windows 3.1, Lotus ofrece un programa de garantía de compra, por el cual la licencia resulta gratuita, mientras que el software más la documentación sólo cuesta 9.490 pesetas. Podrán beneficiarse de estas condiciones, los usuarios que adquieran aplicaciones de ofimática bajo Windows 3.1 hasta el 31 de diciembre de 1995 (la oferta está disponible desde el 1 de septiembre), aunque la oferta de actualización es válida hasta el 30 de junio de 1996.

9763: fax e impresora

GESTETNER

El nuevo fax/impresora láser multifuncional Gestetner 9763 permite enviar y recibir documentos en el ordenador y puede trabajar como una impresora láser de sobremesa capaz de imprimir hasta 10 páginas por minuto. En modo fax, el equipo puede transmitir documentos de tamaño DIN A4 en apenas nueve segundos y escanearlos para su almacenamiento en memoria en un plazo de tiempo inferior a los tres segundos por página. Estas características lo convierten en uno de los equipos más rápidos del mercado. Dispone de 244 Kb de memoria estándar, ampliables a 2 ó 4 Mb, lo que supone capacidades de almacenamiento de documentos superiores a 128 páginas.

El modelo 9763 de Gestetner puede almacenar documentos superiores a 128 páginas.



Estudios mucho más amenos

PLAZA Y JANES

La editorial Plaza y Janés ha apostado fuerte por la introducción de la tecnología CD-ROM en sus obras de consulta. Su última creación ha sido Activa Multimedia, una enciclopedia que conjuga los textos tradicionales y las posibilidades multimedia con el propósito de hacer más ameno el acceso a los conocimientos.
La estructura de Activa Multimedia proporciona a los estudiantes vías de acceso rápido a las informaciones que precisan para sus estudios.





En la preparación de esta enciclopedia han participado más de 250 expertos nacionales e internacionales que han cubierto los apartados de Matemáticas I y II; Tecnología y Ciencias Experimentales; Ciencias de la Naturaleza; Historia Universal; Ciencias Sociales y Geografía; Geografía e Historia de España; Arte y Música; Lengua Española, y Literatura. El programa incluye cinco CD-ROM dedicados a mostrar la geografía e historia de España, las grandes civilizaciones, el espacio, la naturaleza y el mundo.
Activa Multimedia es la primera obra en CD-ROM que se diseña y crea por un equipo totalmente español, bajo la dirección de Plaza y Janés y con el asesoramiento de la división de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona.
Las búsquedas en esta obra de Plaza y Janés consisten en *expediciones* en las que el estudiante deberá superar diversas pruebas para avanzar por los escenarios.
Para aventurarse por estas *expediciones* es preciso disponer de un PC 386 con Windows 3.1, 2 Mb de RAM, pantalla VGA y placa SoundBlaster o compatible, aunque también son válidos los ordenadores Macintosh con lector CD-ROM y

Versiones adaptadas para Windows 95

ADOBE SYSTEMS

Adobe Systems está llevando a cabo una serie de desarrollos que tienen como meta proporcionar nuevos niveles de potencia, facilidad de uso y adecuación a los profesionales gráficos que utilizan Windows 95, el nuevo sistema operativo de Microsoft.
Así, este fabricante californiano comenzará a comercializar, coincidiendo con la campaña de Navidad, versiones de sus productos estrella, PageMaker y Photoshop, con el sello que identifica a los productos compatibles con Windows 95. Este hecho se produce tres meses después de la presentación de la ya archiconocida plataforma de Bill Gates.
Adobe PageMaker es un programa de edición electrónica pensado para integrar texto y gráficos en cualquier tipo de documento impreso o electrónico, con la máxima precisión y control. En esta línea, la versión 6.0 de esta aplicación sacará provecho del direccionamiento de 32 bits que aporta Windows 95, ofreciendo unas mejores prestaciones, incluyendo la posibilidad de crear documentos en HTML (Hypertext Markup Language) para su posterior edición electrónica en Internet.
Adobe Photoshop, que constituye el programa estándar en la industria del diseño fotográfico, también se beneficiará de las ventajas que ofrece Windows 95. La nueva versión de 32 bits de este producto facilitará la instalación de periféricos, así como los trabajos de impresión, proporcionando acceso a los archivos a través de la red.

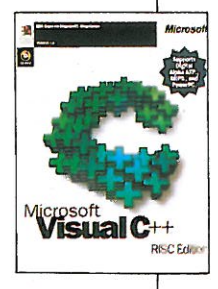
Visual Tools 95

MICROSOFT

Tras la aparición de Windows 95, los fabricantes de ordenadores y la inmensa mayoría de los desarrolladores de software han empezado a adaptar sus productos con miras a este nuevo sistema operativo. Microsoft, lógicamente, también lo está haciendo, como lo prueba el reciente lanzamiento en el mercado español de Visual Tools 95, una completa familia de herramientas de desarrollo. Dentro de esta gama de productos destacan las nuevas versiones de los programas Visual Basic, Visual C++ y Visual FoxPro.



La versión 4.0 de Visual Basic incorpora una serie de mejoras que hacen de esta herramienta uno de los sistemas de programación más versátiles y fáciles de utilizar para el desarrollo de aplicaciones bajo Windows 3.1, Windows NT y Windows 95.
Visual C++ 4.0 es una herramienta de desarrollo de 32 bits para Windows 95 y Windows NT cuya principal característica estriba en la posibilidad de poder reutilizar el código fuente.



La versión 3.0 del sistema de gestión de bases de datos relacionales Visual FoxPro se caracteriza por ser el único producto Xbase que permite la creación objetos visualmente soportando herencias, encapsulación y polimorfismo.



NOMBRAMIENTOS

José Ramón López Rincón se ha incorporado recientemente al departamento de márketing de Informix Software Ibérica asumiendo el cargo de Product Marketing Manager, precisamente el mismo puesto que venía desempeñando hasta ahora en Software AG España, su anterior empresa.



Alberto Mazagatos, de 35 años, ha sido nombrado nuevo director de márketing de ordenadores personales de Hewlett-Packard Española. Ingeniero de telecomunicaciones por la UPM, Mazagatos lleva trabajando en HP desde 1986, asumiendo diversas responsabilidades en el ámbito del márketing y el campo comercial.



Wenceslao Lada ha pasado a ocupar el cargo de director europeo de la unidad de negocio de PC para Pymes de Hewlett-Packard tras abandonar su puesto como director de márketing de PC en la filial española de HP.



La Asociación Española de Empresas de Tecnologías de la Información (SEDISI) ha nombrado a Juan Carlos Usandizaga, máximo responsable de IBM España, vicepresidente de dicha asociación y presidente del X Congreso Mundial de Tecnologías de la Información, que tendrá lugar en Bilbao en junio de 1996.



Un éxito sin paliativos

INFORMAT 95

La última edición de la feria Informat, que tuvo lugar en Barcelona entre los días 13 y 16 del pasado mes de septiembre, fue visitada por más de 54.000 personas, de las cuales 34.000 fueron profesionales y el resto público en general interesado en este campo.

En opinión de Jorge Martínez, presidente de InfoDasar, empresa organizadora del certamen, Informat 95 ha constituido un gran éxito. que se ha visto reflejado tanto en el número de visitantes como en la satisfacción generalizada que mostraron los expositores. "En este sentido –subrayó Martínez–, los comentarios de la mayoría de las firmas presentes en Informat 95 han sido positivos, ya que durante la celebración de la feria han conseguido cubrir sus objetivos, generando nuevas referencias y potenciando sus ventas".

El éxito de esta feria hay que achacarlo tanto a las novedades presentadas en Informat 95 como al nuevo recinto ferial Montjuïc 2, dotado de los servicios más avanzados de telefonía digital y conexión informática, que ha contribuido al éxito de este certamen informático que contó con la participación de 280 empresas expositoras.

Windows 95, el muro de más de 300 ordenadores personales interconectados presentado por Novell, así como todo lo referente a Internet fueron algunas de las novedades que animaron a los visitantes a acudir a la última edición de Informat.

Ampliación de la gama de portátiles

NEC

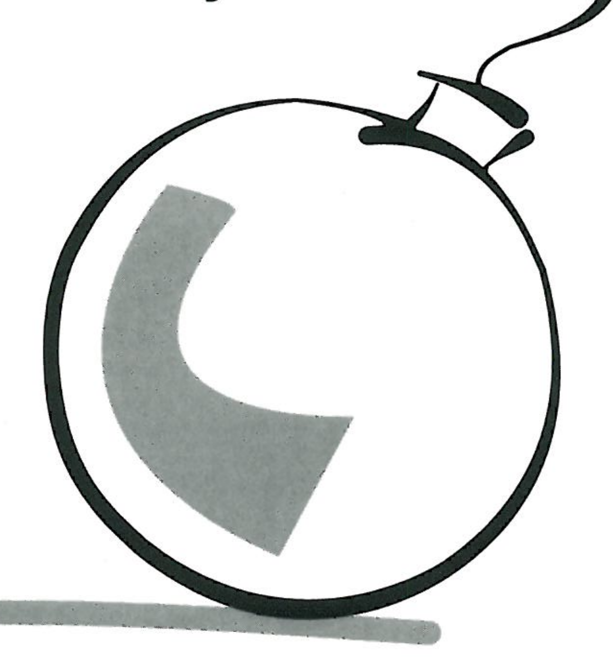
La multinacional japonesa NEC ha potenciado sus líneas de negocio en Europa con el lanzamiento de su gama de ordenadores portátiles Versa. Estos equipos, que han permitido situar a NEC como el cuarto proveedor de informática móvil en Estados Unidos, tras IBM, Toshiba y Apple, se comercializarán en Italia, Alemania, Reino Unido, España, Escandinavia y el Benelux a partir de este mes, aunque en enero de 1996 también está prevista su venta en Francia.

Dentro de estos nuevos portátiles Versa, destacan los modelos 4000, unos innovadores *notebooks* dotados del procesadores Pentium a 75 o 90 MHz y avanzadas funciones multimedia, incluyendo dos altavoces estéreo, cuatro entradas de audio, micrófono, sistema de audio compatible SoundBlaster Pro y control de volumen. Asimismo, los modelos Versa 4000 disponen de pantallas color de más de 10 pulgadas, disco duro removible y una ranura de carga frontal que permite al usuario personalizar el sistema para ajustarlo a sus necesidades de trabajo, simplemente cambiando el lector de CD-ROM por una disquetera, por otra batería más o por un segundo disco duro.



En un estrato ligeramente inferior se situarían los nuevos Versa 2000, unos ordenadores portátiles de menores prestaciones y también a un precio más bajo, en torno a las 460.000 pesetas. Equipados con procesadores Intel DX4 a 75 MHz y pantallas color de 9,5 pulgadas, los portátiles Versa 2000 disponen también, al igual que sus homólogos de la gama 4000, de una batería de Litio-Ión y de un reducido teclado ergonómico con espacio de descanso para las manos y ratón táctil, lo que evita molestias de uso y tendinitis en las muñecas a los sufridos usuarios.

La ley básica del consumo dice que cuanto menos pague, menos calidad obtendrá. ¡Cárguese de una vez esa dichosa ley!.



La ley funcionaba más o menos así, hasta la llegada de **Acer** al mercado de los ordenadores personales, ¡ahora ya puede dinamitar esa ley cuando guste!

Acer se presenta en España con el objetivo de hacerle ahorrar una buena parte de su presupuesto.

Por fin una marca global, presente en más de 100 paises, ofrece precios realmente competitivos.

El grupo **Acer** dispone de 45 núcleos de producción alrededor del planeta para producir allí donde sea más conveniente, esto a su vez redunda en una mayor celeridad, en un mercado donde retraso equivale a depreciación.

La política de reinversión ha permitido al grupo **Acer** fabricar más del 85% de las piezas que integran sus ordenadores, obteniendo así independencia industrial.
Por eso llega la revolución.





computer revolution



Lector CD-ROM para portátiles

TOSHIBA



Toshiba ha presentado recientemente en España su primera unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad y reducido perfil diseñada específicamente para integrarse en ordenadores portátiles. Debido al uso que se dará a estos nuevos equipos, denominados XM 1302B y cuya comercialización en España correrá a cargo de la firma Mitrol, éstos se caracterizarán principalmente por su tamaño pequeño, su bajo peso y su reducido consumo.

Dotado de una memoria de datos de 128 Kbytes y unas dimensiones de 17 x 128 x 135,8 milímetros, este nuevo lector de Toshiba puede leer discos CD-ROM estándar de 12 y 8 centímetros. Asimismo, dispone de un sistema mejorado de reproducción que permite al equipo leer datos incluso antes de que el disco alcance 1, 2 ó 4 veces la velocidad normal de giro, dando como resultado una mayor rapidez de búsqueda junto con una menor tensión en el motor. Ello hace que esta unidad de CD-ROM consuma muy poca energía, unos 2,7 vatios, lo cual se traduce en una menor generación de calor durante el funcionamiento, así como en una fiabilidad global superior, que llega a alcanzar las 45.000 horas de tiempo medio entre fallos.

La unidad de tipo insertable XM 1302B ha sido pensada para incorporarse en ordenadores compatibles con la especificación IBM PC-AT, admitiendo por consiguiente el interfaz Atapi, que elimina la necesidad de utilizar tarjetas de conexión adicionales para la unidad.

Antivirus para Microsoft Word para Windows

ECONOMIC DATA

Desde el mes de agosto pasado, un nuevo tipo de virus está circulando libremente por Estados Unidos y Europa afectando a miles de ordenadores personales. Y no se crea que es un virus cualquiera y que usted está libre de sufrir la infección, porque este problema puede afectar a todos los usuarios del programa Microsoft Word para Windows, que son unas cuantas decenas de miles en todo el mundo.

Cualquier versión de este programa que se ejecute en entornos Macintosh, Windows NT, Windows 3.1, Windows 95 y OS/2, es susceptible de ser infectada, debido a que es el primer virus conocido que, utilizando técnicas innovadoras para extenderse, afecta a archivos de datos y hace uso del macro-lenguaje Word Basic. El virus está siendo conocido con el nombre de Winword Concept, aunque también tiene otros alias, tales como WW6 Infector, WBMV-Word Basic Macro Virus y WW6 Macro.

La presencia de algunas de las macros AAAZFS, AAAZAO, AutoOpen, PayLoad y FileSave As en un sistema WinWord, significa que éste está infectado.

Hasta el momento, el virus WinWord Concept ha sido detectado en ordenadores de Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Finlandia, Canadá, Holanda y Turquía, lo que no es óbice para que también pueda llegar a nuestro país en un breve espacio de tiempo.

Este es el motivo que ha impulsado a la empresa Economic Data a comercializar en España un antivirus específico para WW6 Infector, el virus anti-Word para Windows. Este nuevo producto de análisis y limpieza de ficheros, denominado Toolkit, está disponible en versiones para DOS, Windows 3.x, OS/2, NetWare, Macintosh, Unix, Windows NT y Windows 95.

Escáner multifuncional

LOGITECH

Logitech, que actualmente copa el 38% del mercado mundial de escáneres, quiere hace de este periférico un elemento imprescindible. Para ello ha lanzado al mercado el PageScan Color, un escáner color que ofrece prestaciones similares a las de cualquier modelo de sobremesa, aunque a un precio más reducido.



PageScan Color está provisto de un cabezal desmontable motorizado capaz de avanzar automáticamente sobre el papel con una leve presión de la mano y permite escanear no sólo hojas sueltas, sino también materiales encuadernados o de tamaño superior a DIN A4. Este periférico puede actuar también como fotocopiadora, fax y archivo electrónico, gracias a un sofisticado software integrado dentro del equipo.

Capaz de escanear seis páginas por minuto, el PageScan Color cuenta con 24 bits color, el equivalente a 16,7 millones de colores o 256 nieles de gris, lo cual constituye la mejor calidad de imagen que se puede encontrar en el mercado.

Comercializado en España a un precio de 69.900 pesetas, este escáner puede adaptarse a cualquier PC dotado de Windows 3.1 o Windows 95 y un puerto paralelo.



COREL DRAW!™ 6

¡Lo Mejor en Gráficos en 32 Bits!

Corel MOTION 3D 6 - Añada una tercera dimensión de forma rápida y fácil tanto a texto como a objetos

Corel PHOTO-PAINT 6 - Nuevos y fascinantes filtros, estilos de pincel naturales, tamaño de archivo ilimitado

Corel PRESENTS 6 - Cree presentaciones dinámicas con potentes herramientas para gráficos, mapas y animación

CorelDRAW 6 - Interfaz de Documentos Múltiples, mayor velocidad, potencia y precisión

CorelDREAM 3D 6 - Potente software de modelado y presentacion en 3D con interfaz de fácil uso

¡Ha llegado CorelDRAW 6! Velocidad fascinante, potencia, exactitud y cientos de mejoras. Todo esto hace de CorelDRAW 6 el software de gráficos más potente disponible en el mercado. CorelDRAW 6 ofrece aplicaciones totalmente preparadas para ilustraciones, edición de fotos y creación de bitmaps, además de presentaciones comerciales y multimedia y presentaciones y animaciones en 3D. También incluye ocho magníficas utilidades e increíbles bibliotecas.

CorelDRAW 200 Premios al Primer puesto



KUR-0168-S

Incluye
- CorelDRAW™6
- Corel PHOTO-PAINT™6
- CorelDREAM 3D 6
- Corel MOTION 3D 6
- Corel PRESENTS™6

Más
- 25.000 imágenes clipart y símbolos
- 1.000 fotos
- 1.000 fuentes TrueType® y Type 1
- Más de 750 modelos 3D



DISTRIBUIDORES

KM TIENDAS Tel: 977 22 78 54	QUATRICROMIA Tel: 91 564 6300	ACTION Tel: 900 14 16 18
MARKET SOFTWARE Tel: 93 318 8508	MICROMAILERS Tel: 900 30 00 76	FNAC CALLAO Tel: 91 595 6110
SILVERDISK Tel: 93 415 3606	EL CORTE INGLES Tel: 91 401 9012	BEEP CASH & CARRY Tel: 977 312804
	SELECT MARKET Tel: 91 730 3600	

MAYORISTAS

COMPUTER 2000 Tel: 93 499 9111 Fax: 93 499 9112	BSI MULTIMEDIA Tel: 93 266 3120 Fax: 93 266 4591
GTI S.A. Tel: 91 677 9595 Fax: 91 677 9696	Ingram Micro Tel: 93 474 9090 Fax: 93 337 3550





900 953538
http://www.corel.com



Nuevo giro al mercado del ordenador personal

HEWLETT PACKARD

La nueva gama de productos presentados por Hewlett Packard incluye soluciones en casi todos los terrenos de la informática. Desde sistemas servidores y gestores de redes para las grandes empresas hasta ordenadores personales enfocados al área de consumo, las novedades, anuncios y proyectos de la firma americana cubren prácticamente todas las áreas en las que el PC tiene un papel relevante en las actividades cotidianas.

Especialmente interesante resulta observar lo que la compañía ha presentado para un segmento de mercado hasta ahora poco desarrollado, el que incluye a las empresas de pocos empleados y a los profesionales liberales. Este grupo de usuarios tiene unas necesidades superiores a las habituales del mercado doméstico, pero que no llegan a las de las grandes y medianas empresas: requieren sistemas con capacidades multimedia y gran velocidad de proceso, pero no disponen de un departamento de informática o de presupuestos tan abultados como los que manejan las grandes compañías.

El interés por el segmento SBSO (Small Business Small Office –pequeño negocio pequeña oficina–) queda patente en algunos de los nuevos productos presentados por Hewlett Packard a lo largo de las últimas semanas. La nueva serie Vectra 500 está específicamente pensada para lograr un gran impacto en este mercado. Se trata de una familia de máquinas pensadas según la filosofía de *enchufar y listo,* en las que se han incluido todos los elementos necesarios para comenzar a trabajar, imprimir y comunicarse nada más colocar el ordenador sobre la mesa. La gama abarca modelos desde un DX2/66 PCI con 8 Mb de RAM y un disco de 420 Mb hasta un Pentium de 120 MHz con 16 Mb de memoria, 1 Gb de disco duro, lector CD-ROM de cuádruple velocidad y un módem/fax que transmite a una velocidad de 14.400 baudios por segundo (bps), de modo que todos los usuarios puedan escoger precisamente el ordenador que necesiten para sus labores. Todas las plataformas se basan en el sistema operativo Windows 95 e incluyen software de productividad (Claris Works, Lotus Organizer y Adobe Acrobat), los drivers de las impresoras Hewlett Packard preinstalados y software de comunicaciones (acceso a Compuserve, Spry Mosaic y HP Message Sender).



Para las grandes empresas, Hewlett Packard ha anunciado los modelos Vectra 4L basados en el chip P6 (Pentium Pro) de Intel, construidos alrededor de una placa base diseñada por los ingenieros de Hewlett Packard que incluye soporte multiprocesador, tarjeta de sonido, controladores SCSI y PCI, ocho zócalos para memorias de 32 bits de 72 contactos y una nueva línea de servidores basados en los Pentium de 75 y 133 MHz.

En el campo de introducción de datos también hay novedades dirigidas a este segmento y al mercado doméstico. La principal es el escáner Scanjet 4s, el primero de la gama de Hewlett Packard que introduce las hojas por medio de rodillos. El dispositivo es extraordinariamente pequeño y ligero y está pensado para ser colocado sobre el monitor o entre el teclado y la CPU, de manera que ocupe el menor espacio posible en la mesa. Puede reproducir desde tarjetas de visita hasta hojas de 21,6 centímetros de ancho por 76,2 centímetros de largo, con una resolución máxima de 400 puntos por pulgada (ppp) en una escala de grises de 4 bits. La velocidad típica de digitalización es de 10 segundos por página. Además, Hewlett Packard ha aumentado su gama de escáneres con los modelos 4c de color y 4Si para redes corporativas.

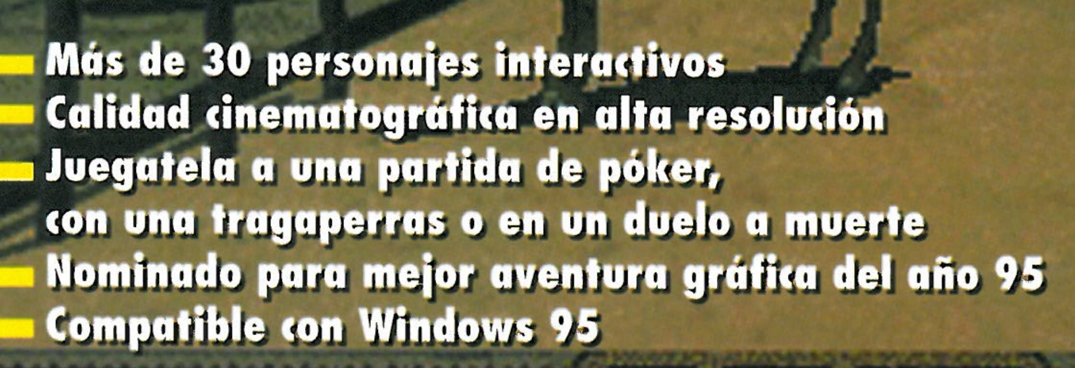
Otros productos novedosos del fabricante estadounidense enfocados al mercado doméstico y al de pequeñas oficinas son las impresoras Laserjet 5L, Deskjet 600 y 340 y la familia de trazadores 750.

Como producto de futuro, llama especialmente la atención el organizador personal OmniGo 700, que incluye un teléfono GSM desarrollado conjuntamente por Hewlett Packard y la compañía finesa de microelectrónica Nokia.



DUST

Greetings from DIAMONDBACK New Mexico
Home of DUST



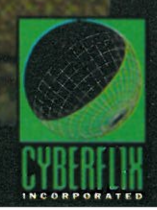












BEEP se consolida en el mercado

DATA LOGIC

Reunir en una misma sala a los representantes de las principales compañías proveedoras de software y hardware (IBM, Compaq, Microsoft, Hewlett Packard, Epson, Toshiba, Olivetti, Intel y Commodore) y a 90 franquiciados de otras tantas tiendas de informática no está al alcance de cualquiera. Pero es que el Grupo Data Logic tampoco es un grupo cualquiera. Nacido en Reus en 1990, el grupo, en sólo cinco años, ha pasado de detentar dos tiendas a tener 95, entre franquicias y tiendas propias, repartidas por toda la península ibérica, y de facturar 159 millones de pesetas a tener una previsión de ventas para 1995 cercana a los 10.000 millones de pesetas.

Data Logic y BEEP (el nombre de su cadena de tiendas en régimen de franquicia) se ha consolidado este año como la primera red española de tiendas especializadas en informática de consumo por número de tiendas, cobertura geográfica y nivel de facturación.

Andreu Rodríguez Valveny, gerente de Data Logic, destacó ante los representantes de las compañías y los franquiciados de las tiendas BEEP reunidos en Sevilla con motivo de su convención anual, que el éxito de su empresa se base en tres pilares: el esfuerzo en márketing, su expansión constante por España y Portugal y el fuerte soporte financiero de la marca.

Esta convención también deparó algunas sorpresas, como el anuncio de la asunción por parte de Data Logic de la distribución de una nueva línea de periféricos de la marca Commodore o los acuerdos firmados con IBM y Microsoft para impulsar las ventas de sus productos en las tiendas BEEP.



Hacer las Américas

BSI MULTIMEDIA

BSI Multimedia quiere conquistar los mercados estadounidense y canadiense, para lo que ha suscrito sendos contratos por valor de unos 50 millones de pesetas para comercializar sus productos Dogs y Zoo 2.0.

En EEUU será CD Publisher, una de las empresas líderes en este mercado, la que distribuya a través del catálogo ambos productos, mientras que en Canadá será Triad Distributors, una cadena con más de 250 tiendas en todo el país, la que se ocupe de la venta.

La firma de ambos contratos se ha realizado a través de BSI Multimedia Inc., filial de BSI Multimedia con sede en Ottawa (Canadá), cuyas previsiones de ingresos para 1995 se sitúan en torno a 175 millones de pesetas.

Acceso remoto multiprotocolo

DIGI INTERNATIONAL

Especializada en el desarrollo de soluciones de conectividad que permiten a un número prácticamente ilimitado de usuarios conectarse de forma local o remota a una red LAN o a un sistema informático multiusuario, Digi International ha potenciado su oferta de productos con el anuncio de su nuevo servidor LANAserver.

"Básicamente se trata de una solución completa de acceso punto a punto capaz de proporcionar a los usuarios remotos un acercamiento rápido vía telefónica a sus redes corporativas Ethernet, todo ello con el mismo nivel de funcionalidad que obtendrían si estuviesen conectados localmente", según manifestó John Williams, director europeo de márketing de Digi International.

Dotado de un procesador RISC de 32 bits, que le permite mantener velocidades de transferencia de datos de hasta 320 Kb por segundo, independientemente del número de puertos del sistema, el servidor LANAserver incluye también software cliente y un administrador basado en ventanas. Asimismo, puede soportar un amplio número de sistemas operativos de red, tales como Netware de Novell, Windows NT o DECnet de Digital, entre otros.

El LANAserver, que reside directamente en el servidor de red, está disponible con 2, 4 u 8 puertos serie RS-232 y hasta 4 ranuras para conexiones PCMCIA, pudiéndose conectar aquéllos a adaptadores de terminal RDSI (Red Digital de Servicios Integrados).

Comercializado en nuestro país a un precio que oscila entre las 350.000 y las 800.000 pesetas, dependiendo de la configuración, el LANAserver ha sido desarrollado por LAN Access, una compañía californiana recientemente adquirida por Digi.

"La compra de esta empresa –subrayó John Williams– nos va a permitir abordar los tres segmentos del mercado de acceso remoto que incluyen accesos asíncronos basados en servidor, nodos remotos y comunicaciones entre LAN".

Fundada en 1985, Digi International tiene su sede central en la ciudad norteamericana de Minneapolis, contando en la actualidad con una plantilla de 550 empleados y un volumen de negocio cercano a los 131 millones de dólares en 1994. Fuera de Estados Unidos dispone de filiales en Alemania y Singapur. Esta infraestructura se verá ampliada a lo largo del próximo año con la apertura de una serie de oficinas de representación en el Benelux, Escandinavia, Francia y Reino Unido.

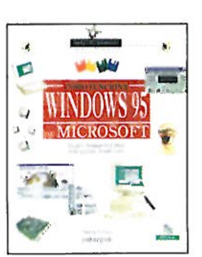
En nuestro país, Digi viene comercializando sus productos a través de sendos distribuidores, la firma barcelonesa SM Data y su homóloga madrileña Mitrol, "lo que no excluye –señaló John Williams– que nos planteemos la posibilidad de abrir una oficina en España en un plazo no superior a dos años".

Productos Norton 95

SYMANTEC

Symantec, la *inventora* del software de utilidades con productos como PC Tools y Norton Utilities, ha hurgado en el campo de las herramientas para Windows 95 y ha creado versiones de sus tres productos señeros para el sistema de Microsoft.
Norton Antivirus, que ya está disponible en castellano, es una aplicación de 32 bits que protege el ordenador frente a los virus.
Norton Utilities, el primer conjunto de utilidades de protección y recuperación de datos para Windows 95, ofrece protección continua de la información residente en el equipo gracias a los módulos de verificación y corrección automática de los datos.
Por último, Norton Navigator facilita el trabajo gracias a la aportación de un administrador de archivos, una barra de herramientas personalizable, un gestor de escritorios, un buscador de archivos y la posibilidad de navegación mediante carpetas.

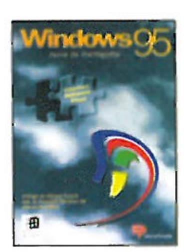
COMO FUNCIONA WINDOWS 95 DE MICROSOFT



Windows 95 es un sistema fácil de manejar pero, aun así, nunca está de más un manual que solucione las dudas. Este libro será su guía para comprender los principios básicos de Windows 95, para conocer los accesorios del sistema y las funciones que le harán disfrutar de su PC como herramienta multimedia o de comunicaciones y para familiarizarse con sus trucos y atajos.

Autor: Simon Collin
Editorial: Ediciones B
Páginas: 130

WINDOWS 95



Pese a su apariencia de *ladrillo*, este manual explica de forma didáctica el funcionamiento de Windows 95. Más de 300 trucos, explicaciones para conectarse a Internet, ténicas para instalar programas antiguos en el nuevo sistema operativo, consejos para organizar el entorno de trabajo e información sobre las herramientas más comunes le permitirán dominar al dedillo Windows 95.

Autor: Jaime de Yraolagoitia
Editorial: Paraninfo
Páginas: 508



Inter

E N P O R

La puerta al futuro ya está abierta







durante los últimos meses, Internet se ha convertido en una palabra de uso común tanto para los usuarios informáticos como para la gente que nada sabe de ordenadores o de autopistas de la información. Probablemente, es uno de los términos más usados y con menos conocimiento de causa de la jerga informática. ¿Qué es Internet? ¿Para qué sirve? ¿Quién y cómo puede acceder a esta red? En las próximas páginas encontrará las respuestas a tantos interrogantes.

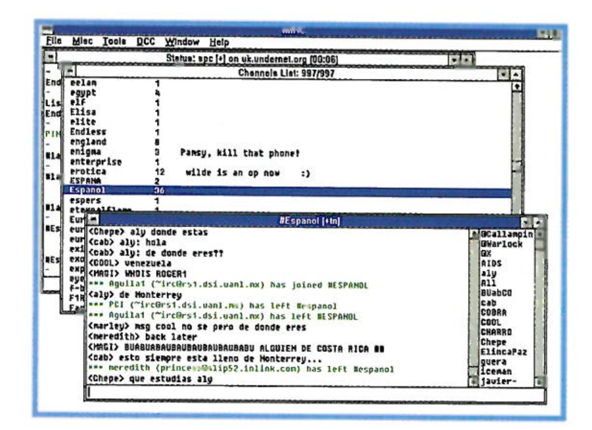
Para explicar con un mínimo de seriedad en qué consiste y qué puede hacer esta red de redes hay que comenzar por el principio. En un sentido estricto, Internet es una red en la que están conectados cientos de miles de ordenadores físicamente situados en todos los rincones del mundo y que permite mover mensajes y ficheros informáticos de unos puntos a otros de forma casi instantánea.

Conceptualmente, es mucho más que eso. Se podría definir como un espacio virtual en el que se mueven ingentes cantidades de información a la que todo el mundo, bajo ciertas condiciones, tiene acceso. Por lo tanto, Internet es como un inmenso tablón de anuncios o un foro de intercambio en el que cualquiera puede dejar o recoger mensajes, informaciones, datos, imágenes, sonidos y, en general, todo aquello que sea susceptible de transformarse en cadenas de bits. La red es también una de las primeras manifestaciones de una nueva sociedad en la que lo que importa es la información en sí misma y no la forma en que esta información esté organizada.

Por otro lado es la expresión más clara de que nadie, por más que lo intente, puede seguir el ritmo de innovación que se da en el mundo actual. Cualquier cosa que se lea, cualquier fichero que se tome o cualquier mensaje que se reciba ya está, por definición, caducado. Lo que ahora se recibe, dentro de unos minutos puede haber cambiado. De hecho, lo probable es que haya cambiado.

Internet es un ejemplo concreto de la teoría que afirma que la entropía de los sistemas aumenta con el tiempo y que en la esencia de la naturaleza está el caos. Continuamente se están actualizando los datos que hay en la red, los nombres de los nodos cambian, las conexiones se modifican y el número de usuarios crece de forma continua. Su naturaleza hace casi imposible posible dar cifras sobre sus características. Se habla de que hay unos 25 millones de usuarios en más de un centenar de países de todo el mundo, con más de once mil redes independientes y una cifra cercana a los dos millones de ordenadores conectados.

Y respecto al ritmo de crecimiento de Internet, las cifras tampoco están demasiado claras. Hay quien dice que se puede considerar que el número de personas que utilizan los servicios aumenta un 15



En IRC se pueden mantener diálogos en directo como si se tratase de una Party Line.

Cada usuario de Internet dispone de su propia dirección de correo electrónico para recibir mensajes.

por ciento cada mes, otros consideran que es un 25 por ciento, mientras que hay autores que, poniendo sus miras en un futuro no muy lejano, dicen que en el año 2000 habrá más de mil millones de personas conectadas a Internet, es decir, dentro de apenas cinco años una sexta parte de la humanidad utilizará la red para comunicarse con sus semejantes de todo el planeta. Además, no sólo será una herramienta de trabajo; algunas previsiones apuntan a que en dicha fecha habrá más gente que pase su tiempo libre en el espacio virtual que viendo la televisión.

Estas cifras marean, pero ponen de manifiesto que aquellas personas que no sean capaces de comunicarse con el resto del mundo utilizando este medio (o aquello en lo que entonces haya derivado Internet) estarán en franca desventaja frente a las que hayan establecido un buen contacto con la red global. El mundo y la sociedad cambiarán de forma irreversible, y con ellos nuestros hábitos y costumbres. Así pues, ¿quién está dispuesto a ignorar el medio de comunicación por excelencia de los próximos años?

EL NACIMIENTO DE INTERNET

A finales de los años 60, la agencia ARPA (Advanced Research Projects Agency –Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada–) recibió el encargo del Departamento de Defensa de Estados Unidos de diseñar y desarrollar una red de ordenadores que fuese capaz de soportar cualquier catástrofe o a los ataques de un posible enemigo. En el año 1969, los ingenieros de ARPA presentaron Arpanet, una red muy simple que cumplía con las exigencias de los militares y que era capaz de mantener las comunicaciones en caso de un ataque nuclear. Pronto se fueron incorporando sistemas de otras procedencias: primero de distintas sedes del ejército y ciertas universidades americanas y más tarde la red se amplió con ordenadores de universidades extranjeras y grandes compañías informáticas.

En 1973 se dió un importante paso adelante cuando ARPA puso en marcha un proyecto denominado Internetting, con el que se pretendía analizar la forma de conectar entre sí redes de diversa naturaleza, resolviendo el problema de la incompatibilidad de los diversos protocolos de comunicaciones.

En 1974, el actual presidente de la Sociedad Internet, Vinton Cerf, y uno de los creadores de Arpanet, Robert Kahn, fueron los responsables del establecimiento de los protocolos que hacen posible la existencia de Internet, los famosos TCP/IP (Transmission Control

BASURA DIGITALIZADA Y EXCESO DE INFORMACION

Uno de los grandes problemas que hay actualmente en la red es la gran cantidad de 'basura digitalizada' que se distribuye por ella. La mayoría de los usuarios de Internet son recién llegados que no tienen muy claro el principio de la economía de recursos. Una práctica habitual consiste en inundar los buzones de un reducido número de usuarios con grandes mensajes para los que esperan respuestas inmediatas, sin tener en cuenta los deseos o las ocupaciones de los destinatarios.

Esto es así porque enviar documentos a través de la red a un ingente número de destinos es muy sencillo y barato. Esto causa que muchos buzones de correo electrónico se conviertan en digitalizados recipientes de la más variada porquería. Además, una vez que la información está en nuestro ordenador resulta más cómodo enviarla de nuevo con comentarios añadidos que crear un mensaje nuevo en el que se incluya sólo aquello que resulta estrictamente necesario. Así, la redundancia se convierte en un factor importante a tener en cuenta.

Por otro lado, el uso anárquico de los recursos disponibles en la red puede provocar atascos en la circulación de la información, especialmente cuando el ancho de banda (los carriles por los que se mueven los datos) es reducido. Cualquier usuario español puede comprobar por sí mismo que ciertos servidores (el de la NASA es un buen ejemplo) están prácticamente colapsados a ciertas horas del día, mientras que en otros el acceso es extremadamente rápido.

Por estas razones es recomendable utilizar los recursos de la red con sentido común, evitando colapsar los buzones con tonterías o información redundante y pensando en los horarios de trabajo de los lugares donde están los servidores. Si se trabaja en los momentos en que el acceso es más rápido, el internauta ahorrará tiempo y dinero.

SERVICIOS UNIVERSALES

Teniendo en cuenta el modo en que funciona Internet, se puede llegar a la conclusión de que esta red no tiene una existencia física concreta, sino que es más bien un servicio de transporte de información sobre el que cualquier proveedor puede organizar sus propios servicios particulares. Sin embargo, hay una serie de servicios básicos extendidos universalmente.

■ TELNET

Este servicio de conexión remota permite acceder como terminal de otro ordenador de la red y utilizarlo como si se estuviese físicamente delante de él. Es decir, lo que se escribe en el teclado se envía al ordenador remoto y su salida en pantalla se muestra en el emisor. Aunque todos los ordenadores tienen la capacidad de ofrecer este servicio, sólo unos pocos tienen acceso público y normalmente se utilizan para trabajar con bases de datos tales como Archie, catálogos de bibliotecas o servicios de búsqueda a través de la red.

■ FTP

El FTP o protocolo de transferencia de ficheros es un servicio destinado a permitir el intercambio de archivos entre ordenadores. Gracias a él se pueden consultar directorios, navegar por ciertos subdirectorios de la máquina remota o enviar y recibir ficheros. Una de las herramientas más importantes a disposición de los usuarios es el FTP anónimo, un procedimiento que permite la conexión a otros ordenadores para utilizar los recursos almacenados en estos. Para localizar fácilmente los programas que busque, debe conocer el manejo de otras herramientas y utilizar posteriormente el FTP para transferirlos desde el sistema original hasta la máquina del proveedor y desde éste hasta su PC.

■ Grupos de noticia

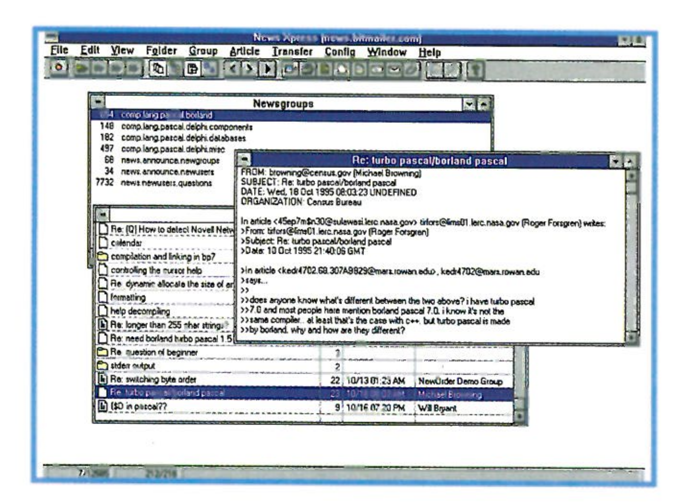
El servicio de noticias es un foro en el que se intercambian comentarios e informaciones sobre cualquier tema imaginable. Funciona de forma similar al correo electrónico, pero con la diferencia de que los destinatarios de los mensajes son todos los integrantes del foro en cuestión. Cualquier usuario de Internet puede participar en los foros formulando preguntas, respondiendo a las cuestiones planeadas o simplemente como mero espectador. Las únicas reglas son mantener un trato respetuoso con los demás participantes y no salirse del tema de debate.

■ Correo electrónico (E-Mail)

Cada uno de los usuarios de Internet tiene su propia dirección en la red. Esta dirección se forma añadiendo al nombre de la persona el símbolo @ y, a continuación, la dirección IP de la máquina en la que tiene instalado su buzón. La cadena president@whitehouse.gov identifica el buzón de correo electrónico del presidente de Estados Unidos. Los mensajes de correo electrónico no llegan directamente a su destino, sino que van pasando de nodo a nodo, dando preferencia a otras informaciones, hasta que llegan a su destino. El tiempo invertido en este recorrido puede fluctuar entre unos minutos y varias horas, según el nivel de saturación de la red o la distancia del destino.

■ Archie

Buscar un archivo concreto entre los millones disponibles a través de FTP anónimo en Internet puede convertirse en una tarea de titanes si no se cuenta con una herramienta apropiada. El servicio Archie presta una valiosa ayuda para estas operaciones. Es accesible a través de Telnet y contiene una base de datos con el contenido de los más de mil servidores FTP anónimos de la red. Permite realizar búsquedas según los nombres de los archivos o sus descripciones.



■ IRC

Internet Relay Chat es un sistema de conversación simultánea para varias personas. Su sistema de funcionamiento es parecido al de un aparato de radioaficionado en el que existen varios canales y cada uno de ellos trata un tema determinado. Al sintonizar uno de esos canales se podrá observar la conversación que está teniendo lugar entre sus participantes. Igualmente, lo que se escriba aparecerá en la pantalla de los demás, organizándose así una conversación en tiempo real. En el caso de que no interese ninguno de los temas disponibles, es posible crear un canal propio y esperar a que alguien se anime a participar en él.

■ Gopher

El sistema Gopher permite buscar y recuperar la información almacenada en los más de 3.000 servidores de este servicio. En estos ordenadores se pueden encontrar ficheros de texto, imágenes, sonidos e información de directorios. Todos los datos está agrupados en una estructura jerárquica según los temas. Normalmente, cada servidor Gopher está especializado en un tema concreto, por lo que al seleccionar una rama de la estructura se cambia de servidor.

■ WWW

WordWide Web, también conocida como WWW o W3 es un sistema de información de hipertexto desarrollado originalmente por el CERN. Los servidores Web almacenan documentos de texto en los que aparecen algunas palabras resaltadas que enlazan con otras páginas en las que aparece información relacionada. A su vez, estos nuevos documentos pueden contar con palabras clave que permitan saltar a otras informaciones que quizá estén almacenadas a miles de kilómetros de distancia. Este método de recorrer la información es el que ha dado lugar a la expresión navegar por la red. En los últimos tiempos, las páginas Web incluye también enlaces con gráficos, sonidos o animaciones, lo que las convierte en documentos hipermedia. Este es el servicio más utilizado dada su sencillez de manejo y su utilidad.

Protocol/Inernet Protocol). Nació entonces el concepto de metared o red de redes en el que la estructura descentralizada es la base de todo el sistema. De hecho, no hay nadie que controle lo que sucede y de qué forma sucede en Internet. Cuando en 1982 Arpanet adopta el protocolo TCP/IP como estándar, se establecieron las bases definitivas para la constitución de Internet. Sin embargo, no hay una fecha exacta que se pueda marcar como el del verdadero nacimiento de esta red global, aunque éste se suele situar en el momento en que de Arpanet se desgaja la parte dedicada a las comunicaciones militares (Milnet), manteniéndose la antigua denominación para la investigación científica, allá por el año 1983. Desde entonces, el crecimiento ha sido imparable y continuo, pero la popularidad y la conexión en masa de usuarios particulares comienza en 1993, cuando el vicepresidente estadounidense Al Gore realiza en la US National Information Infraestructure Act un alegato a favor de las autopistas de la información; cuando se produce la conexión a la red del Banco Mundial, la Casa Blanca y la ONU, y cuando aparece Mosaic, un visualizador gráfico de páginas WWW.

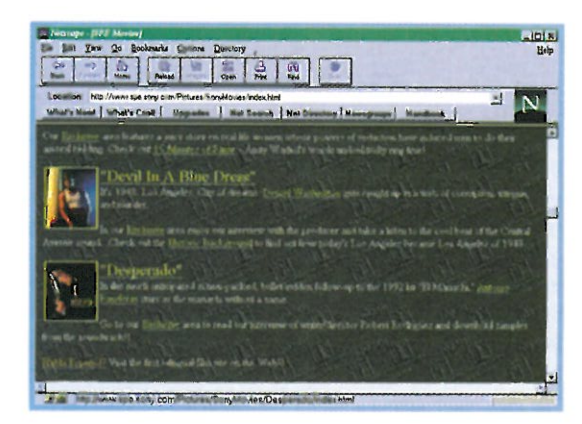
La conexión telefónica es la forma más asequible de acceder a Internet, ya que es más barata que la conexión por medio de una línea digital



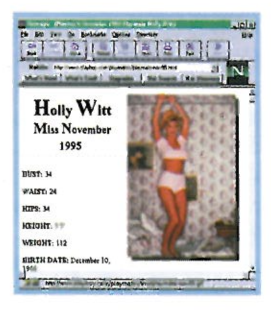
El que cada nodo sea independiente sin que exista una autoridad central y que cada uno de ellos sólo se encargue de su propio mantenimiento y de la conexión a un servidor que está integrado permanentemente en la red ha sido uno de los principales motivos de la difusión de Internet durante los últimos años, además de la reducción de los costes del hardware y la posibilidad de conectarse a la red utilizando la línea telefónica. El descenso de los precios en las comunicaciones y el aumento del ancho de banda provocarán en un futuro no muy lejano una expansión aún mayor.

LA ESTRUCTURA DE LA RED

La conexión telefónica es la forma más asequible de acceder a Internet, ya que resulta más barata que una conexión permanente por medio de línea digital y su coste depende del uso que se haga de ella. Para que esta sea posible es necesario que el ordenador tenga instalado un módem que lo conecte a un proveedor del servicio. Una vez establecida la comunicación, el proveedor del servicio se encarga de transformar el protocolo TCP/IP de Internet a otro más adecuado para la línea telefónica. Cada ordenador conectado a Internet tiene asignada una dirección específica (aunque es posible que tenga dos o más) llamada dirección IP, que es un número de 32 bits, lo que permite millones de combinaciones. Este número está constituido por cuatro cifras (entre 0 y 255) separadas por puntos (143.56.245.180, por ejemplo).







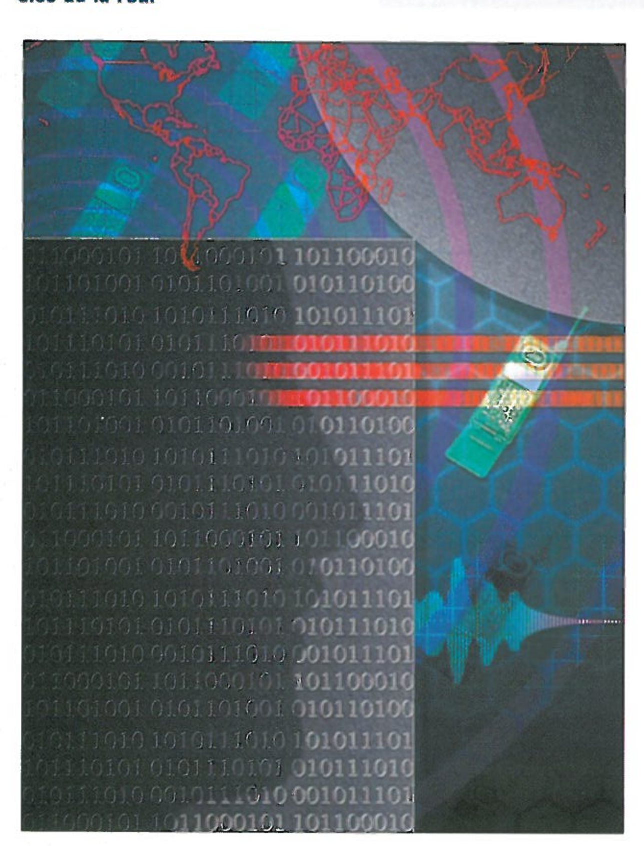
Las páginas Web de Playboy son las más visitadas. El 'sexo frío' es una de las atracciones de Internet.

GLOSARIO

■ **Ancho de banda:** Capacidad de un medio para transmitir una señal. Menos estrictamente, es la capacidad que tiene un sistema para mover los ficheros. A mayor ancho de banda, mayor velocidad de transferencia.
■ **BTW:** Abreviatura de 'by the way' (por cierto).
■ **CFV:** 'Call for votes' (llamada a votar). Inicia un periodo de votación en un grupo de noticias de Usenet.
■ **Ciberespacio:** Expresión acuñada por William Gibson en su libro Neuromante para definir la sociedad asociada a los ordenadores.
■ **Dominio:** Parte del nombre completo de un ordenador de la red en la que se define en qué tipo de institución está inscrito. Los más usuales son com (comercial), edu (educativa), gov (gubernamental), mil (militar), net (administración de una red) y org (organizaciones privadas de otro tipo).
■ **E-mail address:** Dirección de correo electrónico.
■ **E-mail:** Abreviatura de correo electrónico.
■ **FDDI:** Abreviatura de Fiber Distributed Data Interface, un estándar de la tecnología de redes basadas en fibra óptica que especifica una velocidad de transferencia de 100 millones de bits por segundo.
■ **FTP Anónimo:** También conocido como anon FTP. Es un servicio que ofrece archivos accesibles a toda la comunidad de Internet.
■ **FTP:** Abreviatura de File Transfer Protocol. El protocolo de alto nivel estándar de Internet para la transferencia de ficheros.
■ **FYI:** Abreviatura de 'for your information' (para su información). Ofrece más información de un tema.
■ **Host name:** el nombre abreviado de una máquina conectada a la red.
■ **Net.citizen:** habitante del ciberespacio.
■ **Protocolo:** Descripción de los mensajes y de las reglas que deben seguir dos ordenadores para intercambiar mensajes en la red.
■ **RTFM:** 'Read The F... Manual' (lea el jodi... manual). Contestación que se da a alguien que pregunta algo demasiado básico.
■ **Servidor de archivos:** Ordenador que ofrece transferencia de archivos basada en correo electrónico.
■ **SMTP:** Abreviatura de Simple Mail Transfer Protocol. Especifica la forma en que deben interactuar dos ordenadores.
■ **TCP/IP:** Conjunto de protocolos utilizado por Internet para soportar los servicios de la red.

DIRECCIONES

Abafórum
(902) 10 22 10
Bit Mailer
(902) 38 65 86
BT Telecomunic.
(91) 325 58 00
ComBios
(96) 126 65 85
RedIris
(91) 585 51 50
Digital Domain
(91) 726 80 38
Econmix
(976) 44 32 77
EUnet (Goya)
(91) 413 48 56
Fundació Recerca
(93) 315 23 23
Hispanet
(93) 296 51 11
Ibernet/Telefón.
(91) 584 94 04
IBM
(900) 10 04 00
Intercom
(902) 20 30 60
Jet Internet
(902) 23 99 61
La Ciberteca
(91) 555 38 36
Madrid Online
Aptdo 119. 28400
Medusa/ICL
(902) 21 04 98
Nex Net
(93) 405 38 50
Offcampus
(902) 32 00 32
RAN Internet
(91) 535 14 93
Sarenet
(902) 23 90 76
Seker BBS
(93) 451 54 28
Servicom
(902) 22 66 22
Skios
(91) 637 33 68
SGI
(91) 804 14 05
Sprint
(91) 766 20 00



Los dos primeros grupos (143 y 56 en nuestro caso) indican la red a que está conectado el ordenador, denominada subred. Estos números son repartidos por un comité que se encarga de su control.
Dado que para los seres humanos es más fácil trabajar con palabras que con números, en la red hay ordenadores denominados servidores de nombres (name servers) que traducen los números a cadenas de letras más sencillas de identificar. Así, por ejemplo, la dirección 128.183.101.62 es mucho más manejable en su versión alfabética, www.gsf.nasa.gov. Estas letras indican que se trata del ordenador encargado del servicio WorldWide Web (www) del Goddard Space Flight Center (gsf), integrado dentro del dominio de la NASA (nasa) y que, a su vez, pertenece al dominio de máquinas del gobierno americano (gov).

JAIME TORROJA

Los productos multimedia acaparan en la actualidad una gran parte del mercado doméstico. La información y el diseño gráfico son los elementos que priman en libros electrónicos, enciclopedias y catálogos interactivos por encima de la programación. Para facilitar la tarea de crear aplicaciones de este tipo han aparecido las llamadas herramientas de autor, programas que simplifican el proceso de codificación y ahorran tiempo.

HERRAMIENTAS







Para crear libros electrónicos, catálogos interactivos o enciclopedias en CD-ROM con un diseño gráfico atractivo y que sean simples de manejar no es necesario ser un experto programador. Basta tener una buena idea y alguno de los programas denominados herramientas de autor para crear en un tiempo récord una obra de calidad. Los cuatro programas de este tipo que analizamos en este informe le permitirán crear sus propias obras sin problemas y con el aspecto que más le agrade.

DIRECTOR 4.0

El sistema de trabajo con Director se basa en el concepto de *score*, cuya traducción literal es partitura. La ventana principal de trabajo se muestra como una cuadrícula en la que cada columna representa un fotograma, mientras que las filas son canales. Existen tres tipos de canales: de sprites, de sonido, y de control. Cada uno de los 48 canales de sprite contiene un objeto gráfico que aparece en la pantalla. Un sprite que se mueva se encuentra representado por un actor situado en un canal (fila) y cuyas coordenadas en pantalla varían a lo largo de un cierto número de fotogramas consecutivos (columnas). A la hora de crear movimiento de objetos se cuenta con una serie de ayudas, como el pegado relativo (desplazamiento de sprites a lo largo de un camino), gráficos de barras animados y scroll de texto, tanto en horizontal como vertical (títulos de crédito). Todas estas herramientas generan fotogramas individuales, por lo que cualquier cambio en alguno de sus parámetros implica borrarlo y generarlo de nuevo. El sonido se gestiona a través de dos canales digitales que pueden funcionar de forma simultánea.

Los canales de control se subdividen en: canal de paleta, que produce un cambio de colores a través de varios fotogramas; de transición, que crea efectos de cortinilla para cambiar la escena de una forma más artística; de temporización y de script.

El panel de control contiene botones para gestionar la reproducción de la película. Un contador de fotogramas muestra el punto en el que se encuentra la reproducción en cada momento, mientras que los indicadores de fotogramas por segundo indican tanto la velocidad deseada como la real que se está obteniendo, valor que resulta útil para determinar la potencia del equipo necesario para visualizar correctamente la animación o reducir la complejidad de la escena de forma que alcance una velocidad aceptable en un equipo más modesto.

Para realizar cambios en las imágenes no es necesario abandonar Director, puesto que incluye un pequeño editor gráfico que, aunque no tiene muchas posibilidades, dispone de las herramientas de dibujo más comunes para realizar pequeños retoques.

Las presentaciones pueden complementarse mediante la integración de vídeo digital. En este campo, Director es capaz de reproducir los formatos AVI de Microsoft, QuickTime de Macintosh y FLC de Autodesk. Los dos primeros son mostrados en una ven-


ToolBook
Multimedia ToolBook
Director
The Most Powerful Authoring Tool For Multimedia Production
Director 4.0
AUTHORWARE
The Most Powerful Authoring Environment For Interactive Information
AUTHORWARE
FARMER
Neo Book

tana aparte, mientras que los FLC pueden ponerse al fondo de la pantalla.

Para romper la linealidad de las aplicaciones y lograr cierta interactividad con el usuario, Director incluye la opción Lingo, un lenguaje de programación orientado a objetos con el que es posible programar acciones que sucederán al pulsar una zona concreta de la pantalla, controlar el movimiento de objetos o gestionar eventos como los movimientos del ratón o la pulsación de las teclas.

Una característica especial de Director es que los trabajos creados con él en Windows pueden reproducirse en un ordenador Macintosh y viceversa. En breve se incluirá también soporte para la consola 3DO.

MULTIMEDIA TOOLBOOK 3.0

Una aplicación creada con Multimedia ToolBook consta de una serie de páginas que se componen de fondo y primer plano. Un mismo fondo puede utilizarse en varias páginas, por lo que resulta conveniente colocar en él aquellos objetos que se repitan en algunas de ellas. Los elementos que pueden incluirse en una página son gráficos, textos y controles. Los cambios de última hora en los gráficos pueden llevarse a cabo mediante el editor para gráficos, iconos y paletas de color.

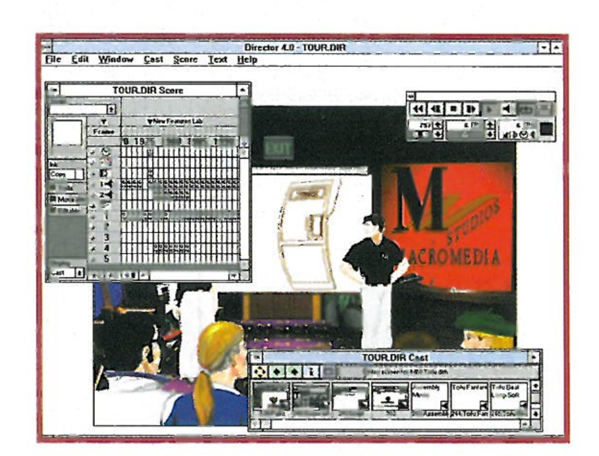
La gestión de textos es uno de los aspectos más cuidados por ToolBook, pues permite mezclar fuentes, colores, estilos y tamaños heterogéneos en un mismo párrafo, crear enlaces hipertexto o incluir botones dentro del texto.

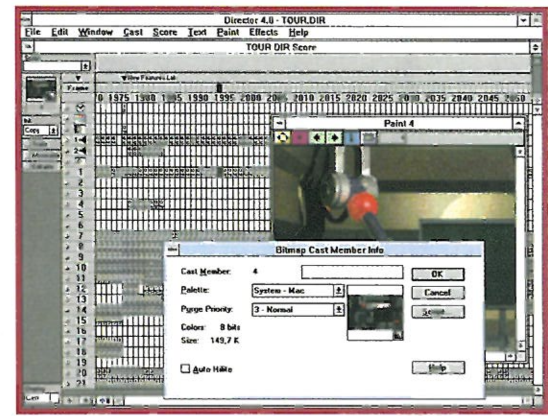
Los controles de ToolBook son los clásicos de Windows: botones, checkbox, botones de radio y listas desplegables o menús, y otros propios, como un contenedor OLE y un reproductor de vídeo que soporta formatos AVI, QuickTime, FLC, Videodisco y Director 4.

Cada objeto de una página puede llevar asociado un script, que se activará cuando reciba un evento, tal como hacer clic sobre él, pasar por encima o pulsar una tecla determinada. Estos scripts pueden, a su vez, generar nuevos eventos para activar varias partes de la aplicación ante un mismo estímulo.

Aunque las páginas de una aplicación creada con ToolBook se diseñan de forma visual mediante el ratón, ponerlas en funcionamiento es más complicado, ya que se necesita conocer un lenguaje de scripts propio: OpenScript. Mediante este lenguaje de programa-

> *La gestión de los textos es el aspecto más cuidado de Multimedia ToolBook, pues permite mezclar fuentes, colores, estilos y tamaños*

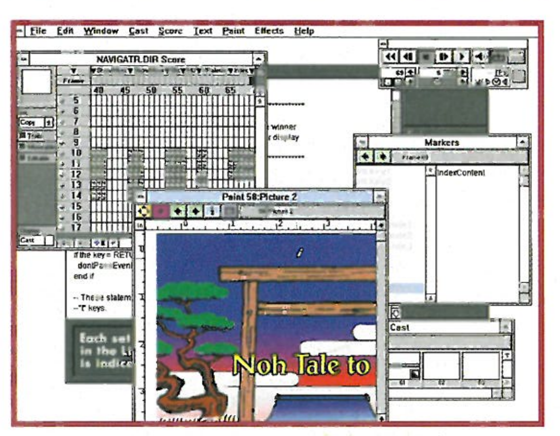


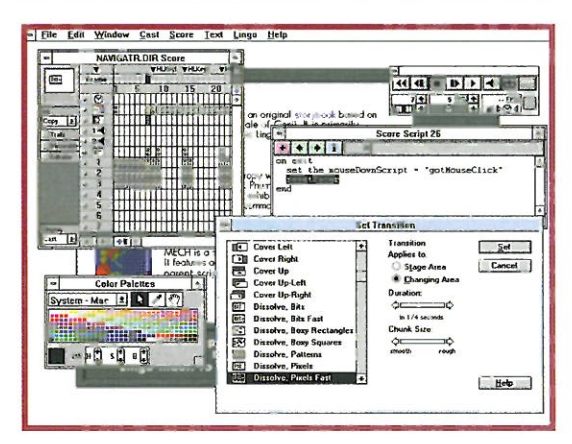


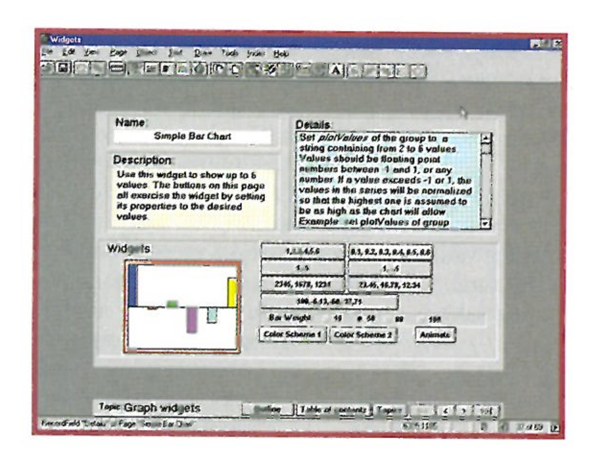


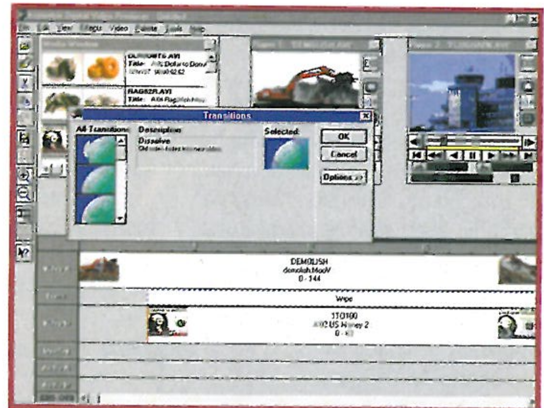
Director incorpora un pequeño editor gráfico con herramientas de dibujo para que el usuario realice retoques en las imágenes.







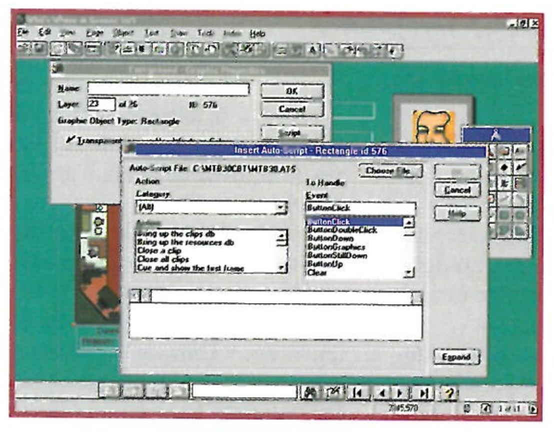


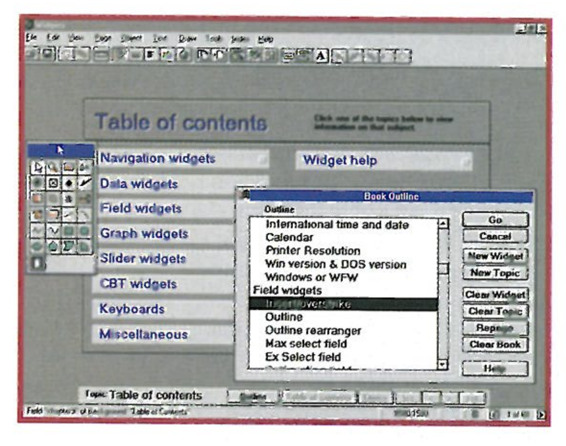




ToolBook ofrece un buen rendimiento, aunque hay que señalar en su contra que los cambios de página son bastante lentos.







ción orientado a objetos se crean gestores de eventos que se asocian a los diferentes elementos de la página. Dada su complejidad, los desarrolladores de ToolBook han creado un sistema alternativo denominado autoscripts, consistente en una colección de scripts de uso frecuente, tales como saltar a otra página o mostrar un vídeo o un sonido listos para ser utilizados. Para quienes se decidan por el camino de la programación, en esta herramienta se ha integrado un editor de scripts con chequeo de sintaxis y un depurador con puntos de ruptura y visualización de variables paso a paso.

La edición CBT (iniciales de Computer Based Training –aprendizaje guiado por ordenador–) incluye herramientas orientadas a la creación de cursos interactivos como plantillas base, especialistas que guían en la creación de cuestionarios o cerca de 200 *widgets* (elementos gráficos con sus correspondientes scripts) especialmente creados para su utilización en respuestas a cuestionarios. Además, estos componentes mantienen un control de respuestas acertadas y erróneas.

La utilidad Setup Manager genera en unos pocos segundos la versión lista para instalar de cualquier aplicación creada con ToolBook, incluso con una opción de desinstalación automática. Como complemento al programa, dentro del CD-ROM aparece el programa de edición y captura de vídeo Asymetrix Digital Video Producer.

El rendimiento de ToolBook es bastante bueno, aunque el cambio de una página a otra es un proceso excesivamente lento, pues puede llevar hasta varios segundos dependiendo de la complejidad de la página y de la cantidad de memoria instalada en el equipo.

AUTHORWARE 3.0

Para crear aplicaciones, Authorware utiliza un original sistema de programación que se basa en la construcción de forma gráfica del organigrama que representa la aplicación. Este sistema ofrece una flexibilidad equivalente a la de otros sistemas basados en lenguajes textuales, pero con la ventaja de que el aprendizaje es más rápido y se tiene una visión más clara de lo que realmente hace el programa. Sin embargo, este sistema no es totalmente suficiente, y en ciertas ocasiones será preciso recurrir al lenguaje de programación de Authorware, lo cual no representa un gran inconveniente puesto que normalmente se tratará de fragmentos de sólo una o dos líneas de código.

Crear aplicaciones con Authorware es sencillo, pues basta con construir de forma gráfica el organigrama en el que va a estar basada la obra



La programación se lleva a cabo insertando iconos a lo largo de las líneas que representan los diferentes caminos de ejecución posibles del programa. Así, cuando la aplicación se encuentre con un icono de imagen mostrará un gráfico en pantalla, el de sonido lanzará una digitalización hacia la tarjeta de sonido y el de movimiento trasladará un objeto desde la posición en que se encuentre hacia otra distinta, directamente o a través de un camino prefijado. La elección entre varios caminos distintos se lleva a cabo mediante el icono de selección, el cual permite dirigir el programa en función de que se pulse sobre un botón o una zona determinada de pantalla, se introduzca una palabra o valor en un cuadro de texto, se pulse una tecla, se arrastre un objeto a un área concreta de la pantalla o se elija una opción de un menú.

Pensando en su aplicación a cuestionarios de preguntas, incluye opciones para limitar el número de intentos, el tiempo de respuesta y para llevar control de los aciertos y del tiempo de respuesta.

Otros iconos útiles de esta herramienta son el reproductor multimedia, el marco que agrupa varias páginas que se han de mostrar de forma secuencial y el de salto a otra parte de la aplicación.

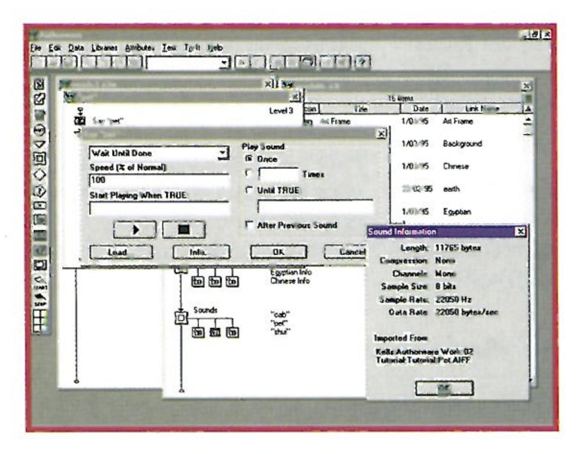
> *NeoBook Pro es un generador de libros electrónicos en cuyas páginas se pueden incluir, textos, imágenes y botones con funciones concretas*

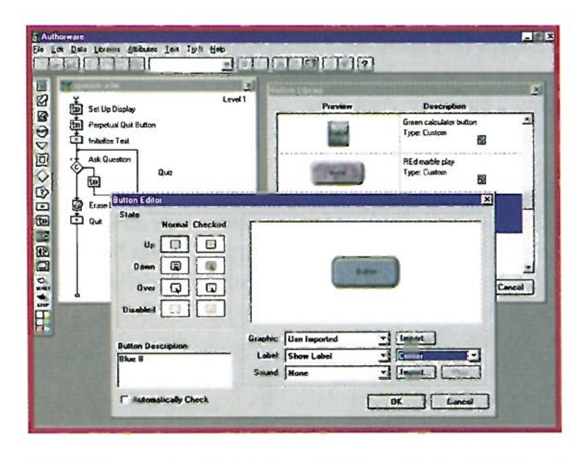
Los textos se consideran un elemento más y también tienen su icono. Permiten establecer referencias a otras partes del programa (hipertexto) y pueden combinar tipos de letra y estilos.

Como ayuda al desarrollo, Authorware incluye un depurador que muestra en una ventana independiente los lugares por los que transcurre la ejecución del programa a la vez que los resalta en el diagrama. Simple pero efectivo.

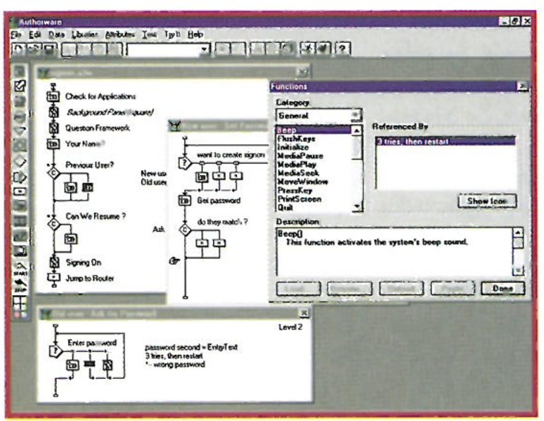
Authorware utiliza la tecnología Author Once, Play Anywhere de Macromedia, que permite utilizar las aplicaciones creadas con este programa tanto en entornos Windows como Macintosh, aunque con restricciones, ya que para ello es necesario utilizar formatos gráficos, de vídeo y de sonido soportados por ambas versiones de Authorware. Las fuentes de caracteres se adaptan en función de una tabla en la que se establecen las equivalencias entre ambos sistemas operativos.

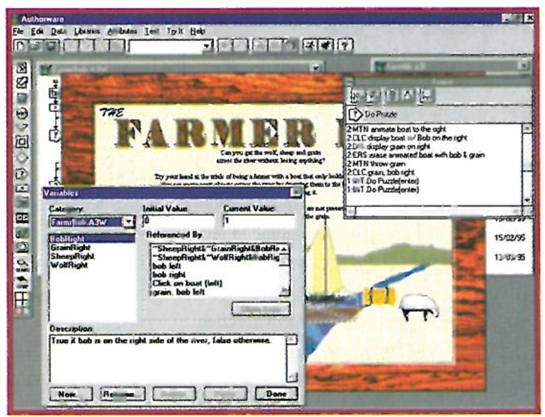
Soporta los formatos de vídeo Microsoft AVI, FLC de Autodesk, MPEG (sólo si se dispone de tarjeta descompresora), Apple Quicktime y Director 4, aunque si se desea que las aplicaciones puedan utilizarse también en Macin-











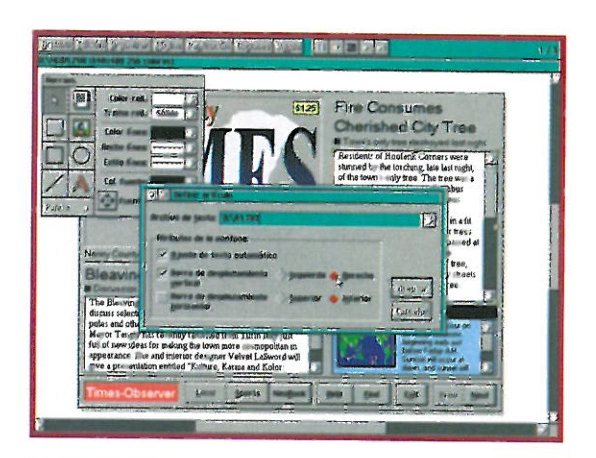


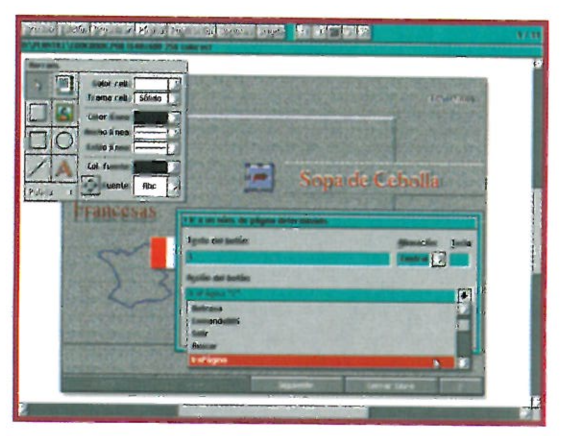
La programación en Authorware se efectúa por medio de iconos (de imagen, de sonido o de movimiento), que cumplen su función.

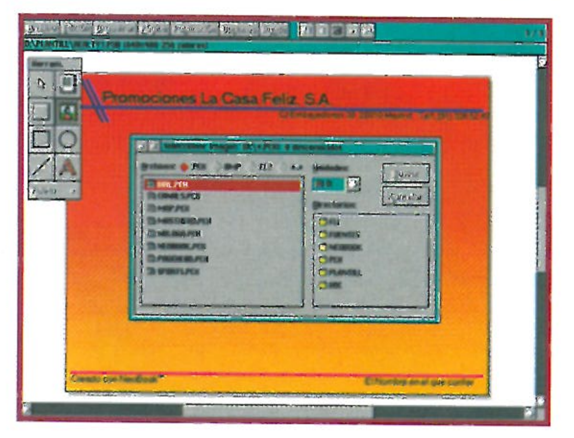


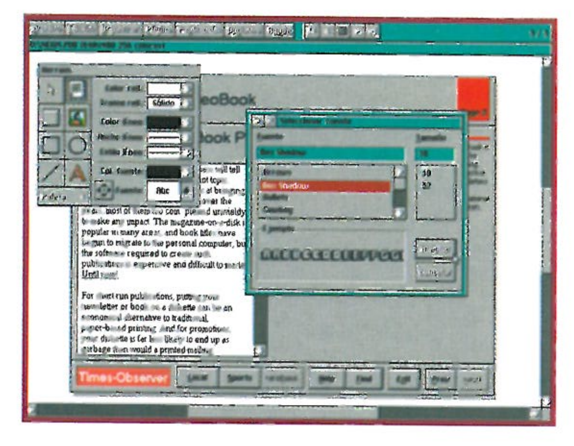
NeoBook compila los datos en un único fichero ejecutable al acabar el trabajo. Los programas pueden funcionar desde el CD-ROM.











tosh sólo se deben utilizar los dos últimos tipos. El sonido es digital y pueden utilizarse formatos de 8 y de 16 bits.

NEOBOOK PRO

En contra de la tendencia general a favor del entorno Windows, Neobook funciona bajo MS-DOS, lo cual no le supone ninguna desventaja, pues puede funcionar en máquinas que dispongan de tarjetas gráficas EGA, VGA y Super VGA, en los modos de 16, 256, 32.000 y 16 millones de colores y a cualquier resolución gráfica que soporten. También se hace uso de toda la memoria instalada en el ordenador por medio de los gestores de memoria instalados. Si se agota la RAM del equipo, Neobook puede utilizar parte del disco duro como memoria adicional, un sistema más lento, pero que permite al programa seguir funcionando.

NeoBook es un generador de libros electrónicos. Las aplicaciones creadas con él se componen de páginas en las que se pueden colocar imágenes, textos y botones, los cuales llevan asociada una instrucción que se ejecutará cada vez que se pulse con el ratón sobre él (cambios de página, ejecución de programas externos a MS-DOS, muestra de imágenes y textos o reproducción de sonidos o animaciones en formato FLC).

Los archivos de sonido deben encontrarse en formato VOC y sólo se escucharán si se cuenta con una tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible. A través del altavoz del PC pueden hacerse sonar tonos y archivos SNG.

El programa no dispone de características hipertexto, pero cuenta con una función de búsqueda para ayudar al usuario a encontrar datos.

Una vez acabado el trabajo, NeoBook compila todos los datos en un único fichero ejecutable. El programa generado funcionará incluso desde un CD-ROM sin necesidad de instalarlo en el disco duro.

TOMAS TEJON

GUIA DE PRODUCTOS

DIRECTOR 4.0

Fabricante:	Macromedia
Distribuidor:	SMPS (93) 237 12 08
Precio:	195.000 +IVA
RAM:	8 Mb
Disco Duro:	40 Mb
Procesador:	486

AUTHORWARE 3.0

Fabricante:	Macromedia
Distribuidor:	SMPS (93) 237 12 08
Precio:	650.000 + IVA
RAM:	8 Mb
Disco Duro:	40 Mb
Procesador:	486

TOOLBOOK 3.0 CBT EDITION

Fabricante:	Asymetrix
Distribuidor:	ABC Telemática (93) 412 07 01
Precio:	169.780 +IVA
RAM:	8 Mb
Disco Duro:	30 Mb
Procesador:	386

NEOBOOK

Fabricante:	NeoSoft Corp.
Distribuidor:	Friendware (91) 308 34 46
Precio:	9.990 (IVA inc.)
RAM:	640 Kb
Disco Duro:	–
Procesador:	286

El producto informático rey en el campo de la ofimática es el paquete integrado. En este mundo, Microsoft Works representa el utilitario todoterreno que nadie puede dejar caer en el olvido.

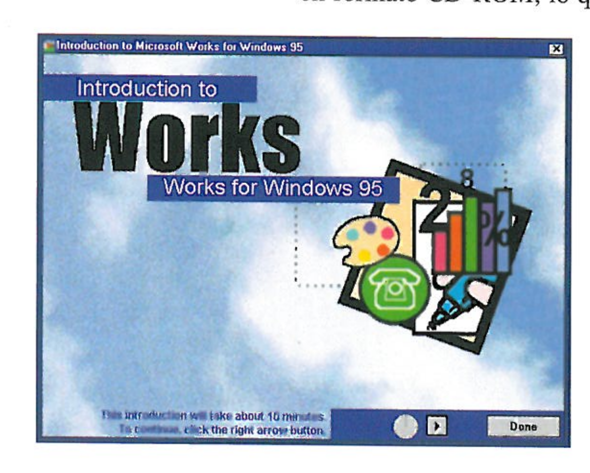
4 ayudas para sus trabajos

Las anteriores versiones del paquete integrado Microsoft Works ya fueron los productos estrella de la compañía de Bill Gates desde el mismo momento en que apareció Windows. Y ahora, cuando el lanzamiento de Windows 95 ha suscitado una fiebre de nuevos productos adaptados para este sistema operativo, Microsoft vuelve a la carga con su suite ajustada a los nuevos tiempos.
Works 4.0 hace gala de todos los beneficios de versiones anteriores, al integrar en un mismo programa cuatro elementos vitales para el funcionamiento de cualquier empresa o profesional: procesador de textos, base de datos, hoja de cálculo y una herramienta de comunicaciones. Aparte, se han reforzado algunos de los aspectos, como la facilidad de manejo, y se le han añadido importantes extras, como la compatibilidad total con Windows 95 gracias a la compilación del código a 32 bits, lo que le permite aprovechar al máximo la multitarea.

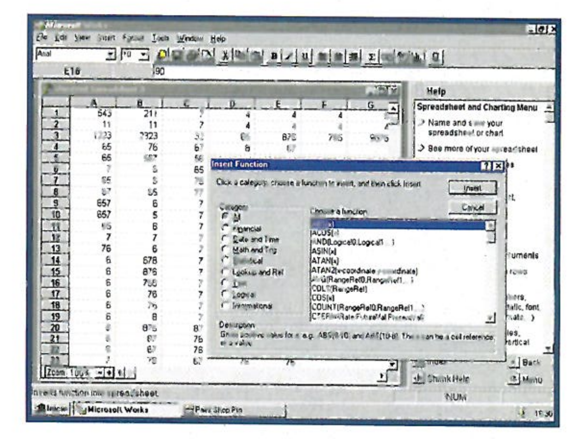
Uno de los cambios interesantes que presenta Microsoft Works es la sencillez del proceso de instalación. Toda la operación es revisada por el sistema, que detecta los componentes instalados. Para contribuir a que la instalación del software sea rápida y fácil, las herramientas se presentan en formato CD-ROM, lo que evita el constante cambio de discos. Para el proceso de desinstalación, la operación es igual de sencilla: el propio sistema se encarga de borrar los ficheros y restaurar los iniciadores, terminando así con uno de los inconvenientes que existía desde las primeras versiones de Windows.

HERRAMIENTAS DE AYUDA

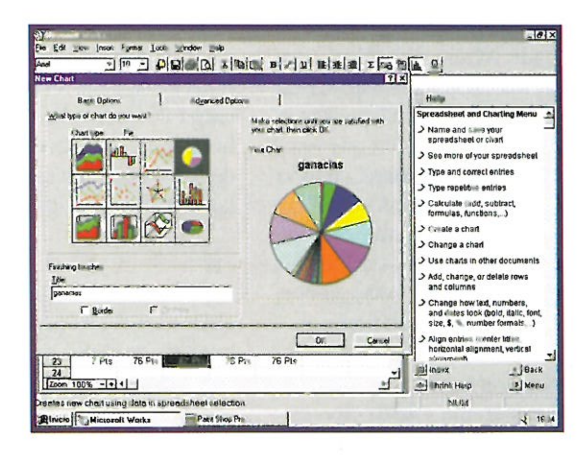
Para facilitar el trabajo del usuario, los elementos del paquete pueden mostrar en la parte derecha del monitor un menú con todas las opciones que presentan y una breve explicación de su cometido. Esto resulta tan sumamente práctico que cualquier persona, incluso si no ha cogido un ordenador en su vida, puede hacerse con los mandos del paquete sin complicaciones en unas pocas horas.
Para los usuarios habituados a otros productos Microsoft, se han mantenido en la parte superior de la pantalla las barras de menú de toda la vida y los botones de funciones abreviadas. Esta no es la única mejora que presenta la ayuda. En el paquete se ha introducido un nuevo elemento para evitar que el usuario tenga que acudir a libros de consulta: TaskWizards, una herramienta que permite a la persona inexperta tomar unas clases interactivas sobre cómo realizar el trabajo o el documento que tiene en mente.
Todas las herramientas de la suite han experimentado modificaciones en su apariencia para hacerlas más agradables a la vista. Como viene siendo habitual en los productos destinados a Windows 95, el aspecto general de las ventanas está realizado sobre tonos de grises, lo que resalta la seriedad del software.
No obstante, los cambios no sólo se reflejan en el aspecto exterior. Por ejemplo, el documento sobre el que se trabaja puede ser reducido automáticamente hasta dejarlo en, aproximadamente, las tres cuartas partes de la pantalla. Así, en

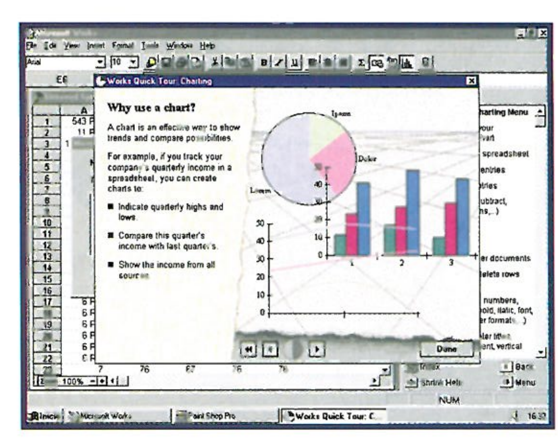


Una introducción de unos diez minutos guía al usuario novato a través de Works.









La facilidad de uso de todas sus herramientas resulta el principal aliciente de Microsoft Works.

el espacio contiguo se coloca permanentemente la ayuda de que dispone cada una de las herramientas del paquete. Posteriormente, cuando la habilidad y experiencia de uso es mayor, este cuadro puede ser eliminado para disfrutar de la pantalla completa para trabajar. De esta forma la ayuda queda integrada en la pantalla sin resaltar ni desentonar con el aspecto general de la aplicación. Esto no era factible en los productos anteriores de Microsoft, ya que requerían tener abierta una ventana aparte.

CONTENIDOS

Por supuesto, las herramientas que componen Microsoft Works 4.0 no llegan al máximo de prestaciones posibles, ya que lo que se busca en este paquete integrado es la sencillez de uso. Para prestaciones profesionales, Microsoft ya dispone de otro paquete, Microsoft Office para Windows 95, que reúne los mismos componentes que Microsoft Works pero enfocados a empresas de alto nivel. La comparación, a pesar de la mejora que ha experimentado Works, resulta irrisoria en cuanto a complejidad y potencia. Basta con echar un vistazo a los componentes de Microsoft Office (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Access, Microsoft Mail, y Schedule +) para cerciorarse de esta realidad. De las citadas herramientas, varias son líderes indiscutibles en sus respectivos sectores. Otra prueba de esta diferencia de contenidos es que, mientras la instalación de Microsoft Office puede llegar a ocupar 100 Mb de espacio en disco duro, Microsoft Works 4.0 apenas ocupa 25 *megas*.

★★★★

WORKS 4.0 PARA W95

FABRICANTE: MICROSOFT

PRECIO APROX.: 20.000 pts. (IVA)

DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
Ronda de Poniente, 10. Tres Cantos.
28760 Madrid. Tel.: (91) 804 00 00

MEMORIA: 4 Mb

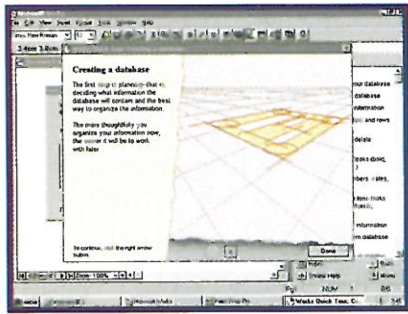
DISCO DURO: 25 Mb

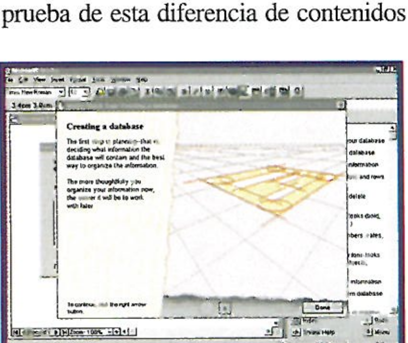
PROCESADOR: 486

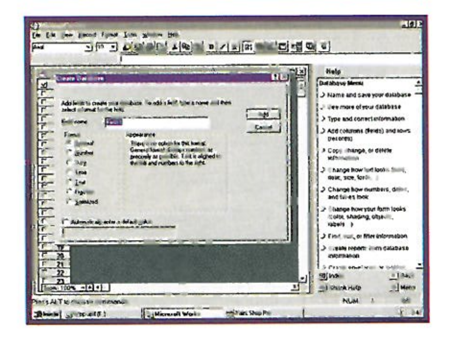
Todos estos factores no significan que las herramientas inlcuidas en Works 4.0 sean menos eficientes para la mayoría de los usuarios. En su favor hay que decir que las nuevas suites que luchan en este emergente mercado (Smartsuite, Office o PerfectOffice) requieren, por lo general, muchos más recursos hardware y una mayor cantidad de horas de aprendizaje para sacar ventaja a sus herramientas que Works, lo que coloca a este programa en una posición privilegiada para hacerse con un mercado formado por usuarios particulares y por pequeñas y medianas empresas. Además, y es otro factor a tener muy presente, el precio de Microsoft Works tampoco tiene nada que ver con el de sus rivales dentro del campo de las suites, que por ejemplo, llega a las 89.000 pesetas en el caso de Microsoft Office.

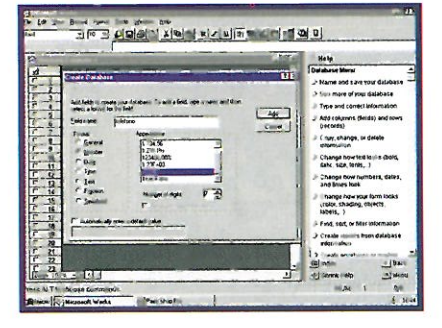
Por todo ello hay que decir que el nuevo Works 4.0 para Windows 95 puede sorprender gratamente al usuario. Desde luego es un duro golpe para aquellos que pensaban que con la desaparición de Open Access IV, los paquetes integrados de prestaciones *hogareñas* estaban llamados a una desaparición forzosa.

ALEXIS CANALES









Con Works se puede ver de forma permanente la ayuda, lo que facilita mucho el aprendizaje.

Líder mundial en multimedia móvil

intel inside pentium™ PROCESOR

Si es portátil... es TOSHIBA

El futuro de la información avanza hacia nosotros convirtiéndose en una realidad hoy a través del formato CD-ROM.

Por eso, Toshiba en contacto con el futuro ha desarrollado ya los mejores vehículos de comunicación: los portátiles multimedia Toshiba.

No podía ser de otra manera, si es portátil...es Toshiba.

¿Le gustaría estar en contacto con el futuro?

Llámenos al tel. 900 210 583 o al fax 91 660 67 25



TONI MECA

Una imagen vale más que mil números

Intelligent Multimedia es una compañía española radicada en Barcelona cuya principal actividad se centra en la creación de utilidades de fácil manejo y sin opciones complicadas. Siguiendo esas dos premisas han creado Cybercalc 1.0, una hoja de cálculo sin ansias de grandeza pero tan útil como la que más.

La hoja de cálculo se presenta como una cuadrícula con 256 columnas y un número ilimitado de filas. La persona que trabaje con Cybercalc 1.0 tiene la posibilidad de abrir varias hojas de cálculo de forma simultánea e intercambiar información entre ellas mediante los comandos de copia y pegado. Cada una de las celdillas dispone de su propia fuente, con su tamaño, color, fondo y alineación, independientemente del resto.

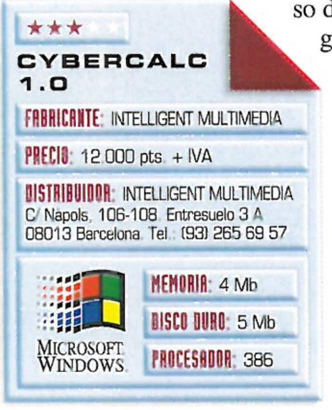
Como complemento a los datos, Cybercalc puede generar gráficos basados en el contenido de un grupo de celdillas. Incluye varios tipos de representaciones gráficas, tanto en dos como en tres dimensiones, pudiéndose configurar totalmente sus parámetros de representación tales como ejes, leyendas o color.

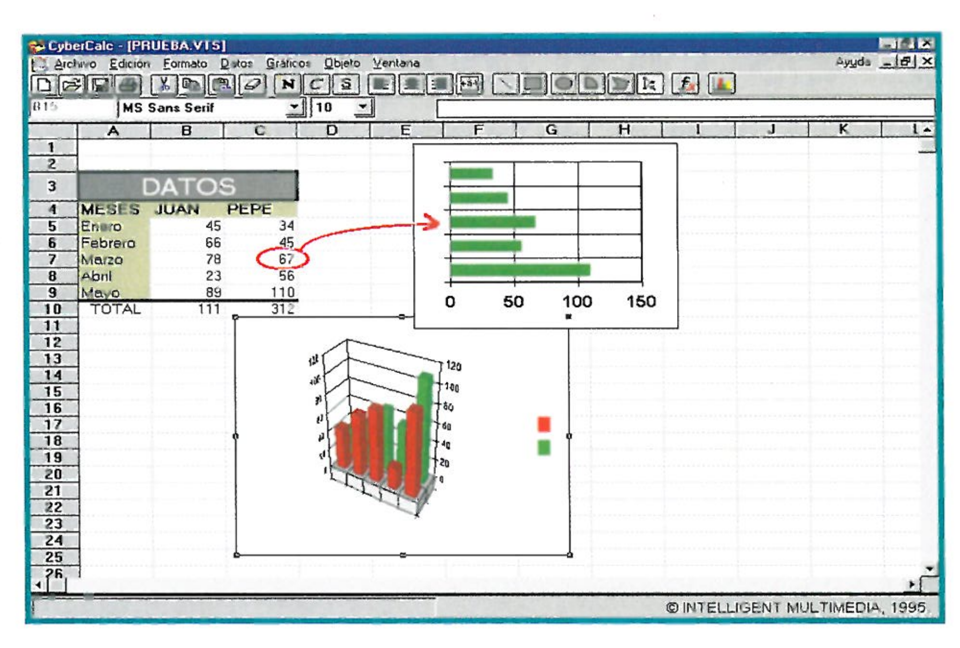
Por medio de las herramientas de dibujo, que comprenden líneas, rectángulos, círculos, elipses y polígonos, se puede dar el último toque a las representaciones gráficas. Tanto el grosor como el color de la línea y del relleno son definibles por el usuario. La posibilidad de hacer transparente el interior de estas figuras hace que esta función sea especialmente útil para resaltar datos de la hoja de cálculo o de los gráficos generados con Cybercalc. En caso de que se superpongan varias figuras, el usuario puede indicar cuáles se colocarán por delante y cuáles por detrás.

El lenguaje de fórmulas es bastante completo e incorpora cerca de un centenar de funciones matemáticas de todo tipo, fecha y hora, estadísticas, financieras, lógicas y de texto. Para cálculos repetitivos es tambien posible fijar el número máximo de iteraciones que deben realizarse.

Además de la versión completa de Cybercalc 1.0, existe una reducida que se puede adquirir en quioscos al precio de 5.995 pesetas. La única diferencia entre ambas es que, aunque esta versión pequeña también genera gráficos, es imposible cambiar los parámetros de éstos.

Tanto una como otra versión aceptan archivos en formato texto, Excel 4.0 y el suyo propio, tanto en lectura como en escritura. El sistema de gráficos no es compatible con el utilizado en Excel, por lo que no son convertidos.





Cybercalc 1.0 puede generar gráficos, tanto en dos como en tres dimensiones, basados en el contenido de un grupo de celdillas.

TOMAS TEJON

SIM TOWER™

EL IMPERIO VERTICAL

Construye todo un Imperio Vertical donde el único límite que encontrarás será... *el Cielo.*

Con SimTower, a medida que crece tu edificio, avanzarás desde la categoría de una sola estrella a la de 5 y posteriormente al estatus de torre.



SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12

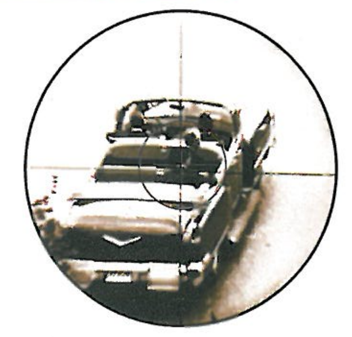
MCM Software, S. A.
Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63







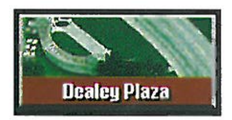
¿Quién MATÓ a JFK?



A las 11,40 de la mañana del viernes 22 de noviembre de 1963, el presidente de los Estados Unidos de América, John Fitzgerald Kennedy, llegaba a Love Field en Dallas. Según su agenda, iniciaba el primer día de los cinco de que constaba el viaje oficial a Texas, que resultó ser el último. La muerte le aguardaba en Elm Street a poco menos de una hora.













Los hechos que rodearon uno de los acontecimientos más importantes del último medio siglo en los Estados Unidos, el asesinato del presidente John Fitzgeral Kennedy, se recogen de forma exhaustiva en el CD-ROM de Medio Multimedia JFK Assassination: A Visual Investigation.

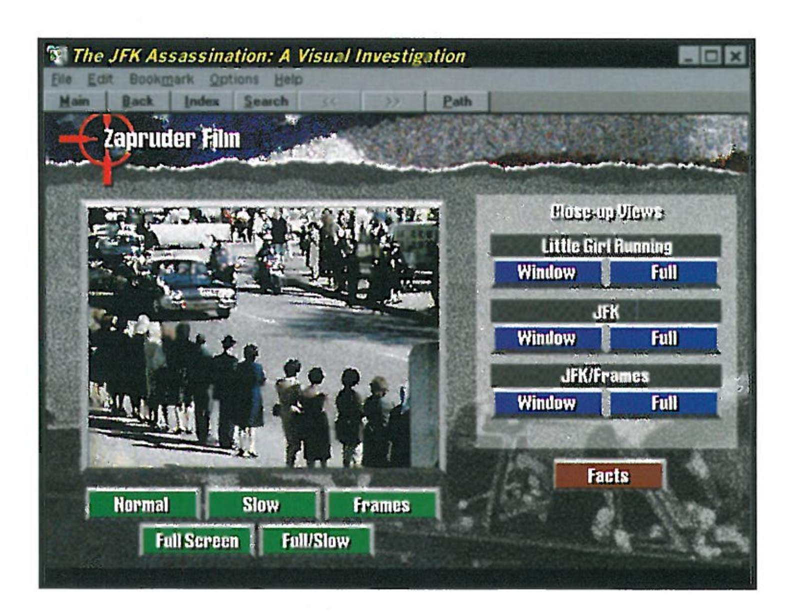
¿Hubo una conspiración para asesinar al presidente? ¿Se trató del acto individual de un fanático? ¿Cuáles son los puntos oscuros de las investigaciones que se llevaron a cabo? ¿Existían implicaciones de la CIA, el FBI o el gobierno estadounidense en el magnicidio? ¿Sabía Fidel Castro lo que iba a suceder con su enemigo yanqui? Todas estas interrogantes y algunas más que surgirán al seguir la descripción detallada de los hechos se plantean en el disco, aunque los autores dejan al usuario la libertad de decidir por sí mismo qué fue lo que sucedió en Love Field, sin emitir más juicios de valor que los recogidos en el informe de la Comisión Warren y en el libro Crossfire de Jim Marss, que analizaron en profundidad el magnicidio.

Prácticamente todos los puntos de vista posibles están tratados en el CD, donde, de una forma bastante aséptica, se presentan los hechos, las evidencias, los relatos de los testigos y todo el proceso investigador, burocrático y administrativo que llevaron a cabo las instancias oficiales del gobierno y las instituciones estadounidenses para aclarar el asesinato de su presidente más querido.

Es posible que algunos usuarios echen en falta algunos datos relativos al crimen, pero la cantidad de información que se ha incluido en el CD-ROM tendrá ocupados a los interesados en el tema durante mucho tiempo.

Entre la documentación aportada en el programa JFK Assassination se incluye la transcripción de tres libros completos: el informe elaborado por la Comisión Warren, *Crossfire: The plot that killed Kennedy* de Jim Marss (obra en la que, por cierto, está basada la película JFK de Oliver Stone, protagonizada por Kevin Costner en el papel de fiscal del caso) y *The Assasination of John F. Kennedy Book of Facts*, una recopilación efectuada por los autores del programa. Varias películas tomadas por aficionados, entre las que destaca la realizada por Abraham Zapruder, una grabación que ha dado la vuelta al mundo; numerosas fotografías, tanto históricas como de los trágicos momentos del asesinato y de la autopsia de Kennedy y una buena narración en un inglés hacen de este programa una obra para incondicionales.

JAIME TORROJA



Este CD-ROM recoge las grabaciones de varios vecinos de Love Field con sus equipos de aficionado.



Con la caída del muro de Berlín en 1989 y el nacimiento de las repúblicas bálticas y balcánicas, deslindar las fronteras de Europa y situar los nuevos países es un reto. Por ello, herramientas como Maps 'n' Facts son una eficaz ayuda para los que consideran la geografía como su asignatura pendiente.

El mundo cabe en la palma de la mano

Maps 'n' Facts contiene los mapas y datos de 227 países, entre los que figuran los estados recientemente aparecidos en el este de Europa, con informaciones comprobadas y actualizadas a marzo de 1994 en todos los casos. Esto ha permitido recoger la desmembración de la Unión Soviética, la independencia de Eritrea o la salida de diversas repúblicas de la antigua Yugoslavia. Pero el programa mantiene aún datos de países que ya pasaron a mejor vida, como la República Democrática Alemana, Checoslovaquia o la URSS.

Maps 'n' Facts ofrece seis tipos de

mapas distintos: Políticos (240), que muestran e identifican continentes, países y ciudades; Físicos (240), dedicados a los accidentes geográficos, como ríos, cordilleras o lagos; Estadísticos (220), repartidos en 15 categorías, como Salud, Crimen, Energía, Educación...; de Grupos u organizaciones (24) como la Liga Árabe, la OTAN o la UE, representados en los mapas mundiales o regionales correspondientes; de Usos Horarios (1), con el que se puede conocer la hora en cualquier lugar del mundo; y Personalizados, que permiten desarrollar mapas propios con la base de datos del programa, borrando, cambiando o añadiendo símbolos y etiquetas.

Para obtener la información de cualquier país, región, continente o ciudad, existen cinco formas distintas: Perfiles de País, que facilita datos acerca de 20 temas diferentes (Gobierno, Turismo, Educación, Energía...); Perfiles de Ciudad, que muestra información de 4.800 poblaciones, como su número de habitantes, localización en el país al que pertenece, latitud/longitud, prefijos telefónicos, usos horarios y ajustes horarios para ahorrar luz solar y, en algunos casos, gráficos de temperaturas y de precipitaciones; Gráficos de Estadística, que compara países, grupos o regiones a partir de los datos ofrecidos en los Mapas Estadísticos; Clasificaciones Mundiales son listados completos de los ríos según su longitud, de las montañas según su altura, de las ciudades por su población o de los continentes y los mares por su tamaño; por último, Banderas e Himnos muestra las enseñas nacionales y permite oír su himno.

★★★

MAPS 'N' FACTS

FABRICANTE: BRODERBUND

PRECIO: 8.990 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
C/ Rufino González, 23 bis. 1°. Ed. Arcade
28037 Madrid. Tel.: (91) 304 70 91

MICROSOFT. WINDOWS.

MEMORIA: 4 Mb

DISCO DURO: 6 Mb

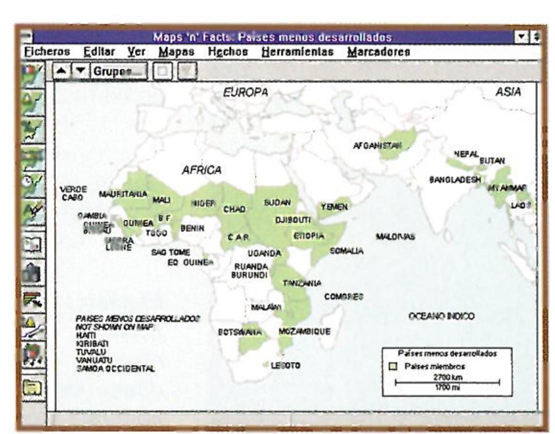
PROCES: 386SX/20

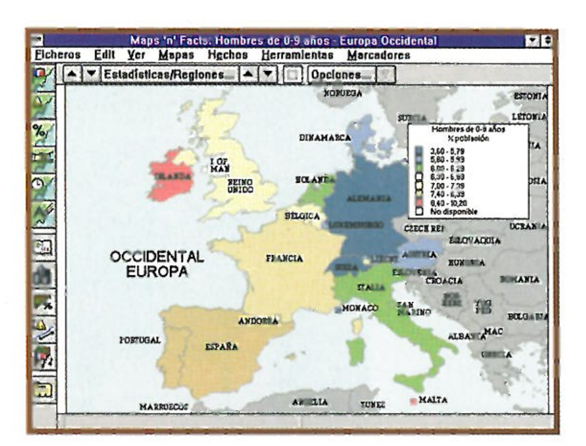
Maps 'n' Facts dispone también de un Indice de Características, una especie de ficha con más de 8.200 entradas, que permite hojear y encontrar de un modo rápido todas las singularidades geográficas de la base de datos (ciudades, ríos, desiertos), presentadas en orden alfabético, al tiempo que da la opción de crear Listas personalizadas sobre las regiones, sobre los temas de mayor interés para el usuario o sobre el tipo de cambio de la moneda de cada país.

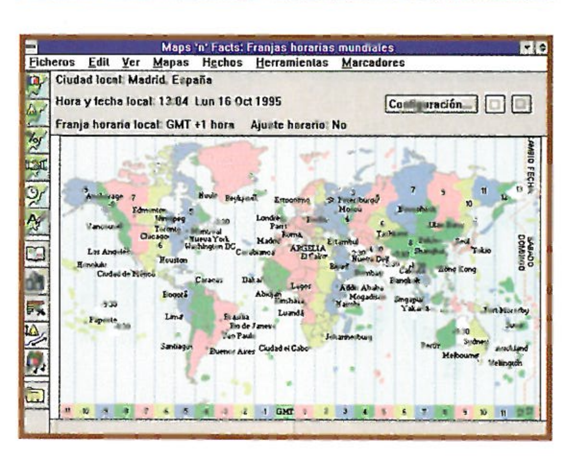
Una serie de herramientas facilita la navegación por los distintos mapas y ofrece utilidades como la medida de la distancia que separa dos puntos del globo, la selección un área para exportar a otro programa o la colocación de etiquetas con nombres en los Mapas Personalizados. Además, es posible imprimir cualquier elemento recogido en el programa.

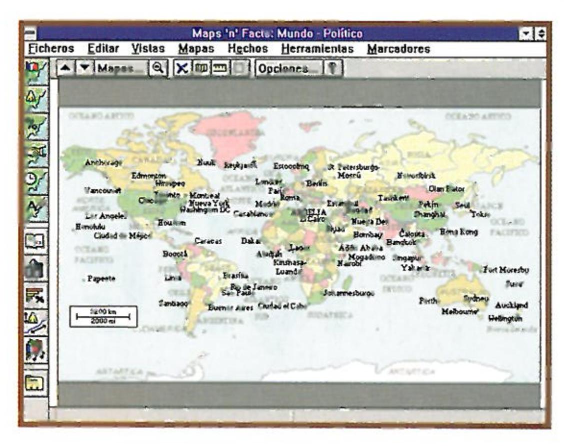
Maps 'n' Facts es un magnífico atlas multimedia con abundante información actualizada a 1994 que puede ser utilizado tanto en inglés como en español.

ALVARO FERNANDEZ









El contenido del CD-ROM Maps 'n' Facts está basado en la situación geopolítica de marzo de 1994.



El fracaso de aquellos que querían convertir el esperanto en una lengua que se hablase en todo el mundo ha otorgado aún mayor preponderancia al inglés como segundo idioma en casi todos los países. Ahora mismo, saber inglés es el método más sencillo para comunicarse con medio mundo.

La gran profusión de programas multimedia creados para enseñar la lengua de Shakespeare es un claro ejemplo del interés que existe en hablar un segundo idioma. El penúltimo en hacer su aparición lleva por título English + y se compone de doce CD-ROM, partiendo desde el denominado Iniciación –para usuarios que desconocen qué significa Hello– hasta alcanzar el Avanzado 4 –con el que se supone que, si el estudioso ha seguido con provecho todo el curso, ya se podrá entender y dar a entender en inglés–. Este programa cuenta con una propina específicamente pensada para ejecutivos y para aquellos que viven inmersos en el mundo de los negocios. Por ello se denomina, precisamente, Inglés para negocios.

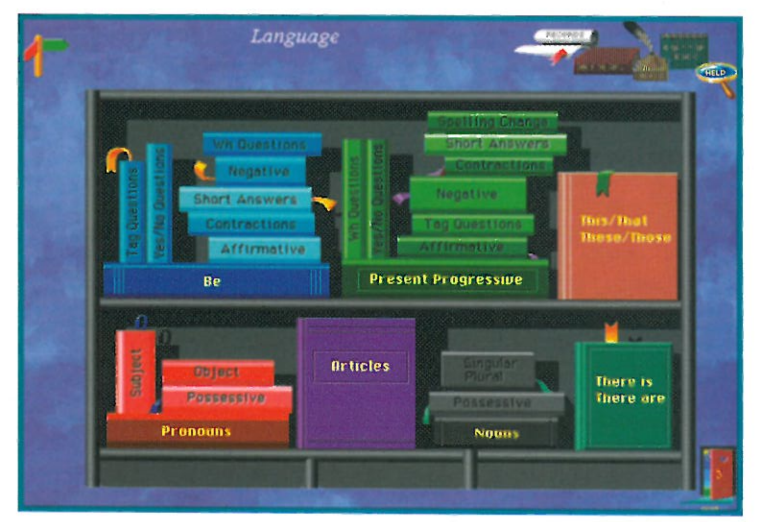
La utilización del curso es muy sencilla. Cualquiera de los módulos del programa completo (que alcanza las mil horas de contacto del estudiante) puede ser utilizado sin que el usuario posea conocimiento alguno de cómo se maneja el ordenador.

El primer módulo del curso (Iniciación) presenta el alfabeto, los números y más de 200 términos esenciales. Se parte de un menú principal desde el que hay posibilidad de seleccionar tres caminos distintos para avanzar: números, alfabeto o vocabulario. Luego, cualquiera que sea el camino escogido, existen tres opciones para navegar a fondo por la sección: explorar, práctica y prueba.

La primera opción permite ver los números utilizados, no sólo en su forma normal (cardinal) sino también en forma de fecha, hora y precio. También permite aprender las letras del alfabeto inglés o conocer palabras de uso común.

La práctica consiste en la presentación de varios ejercicios que ayudarán a familiarizarse con los números en todas sus formas, las letras o los grupos de palabras escogidos. El programa facilita al estudiante la audición, traducción y pronunciación de los términos que presenta la lección cuantas veces quiera, además de una serie de pruebas que le permitirán insistir en los apartados en que los que más flojee.

Finalmente, la prueba sirve para examinar al estudiante y comprobar su nivel de aprendizaje con ejercicios en los que ha de buscar soluciones correctas a las cuestiones que le son planteadas desde su amigo el ordenador. Un icono especial situado en la parte superior derecha de la pantalla (Records) va a registrar el rendimiento del alumno en cada una de las secciones del programa (Números, Alfabeto y Vocabulario) con diagramas en los que que se representan los aciertos (en azul) y los ejercicios incorrectos (en rojo). En las secciones de Práctica o de Prueba aparecen



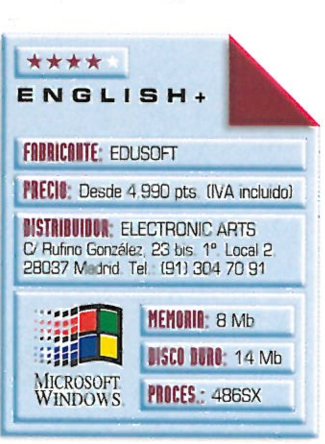
English + tiene 12 niveles diferentes para que sea válido para veteranos y noveles.

¡Qué importante es

hablar inglés!

una serie de opciones para complementar su utilidad, con iconos que dan paso a la revisión de las respuestas dadas, que muestran la respuesta correcta, borran una contestación cuando el estudiante no está seguro de su veracidad o llevan al ejercicio siguiente.

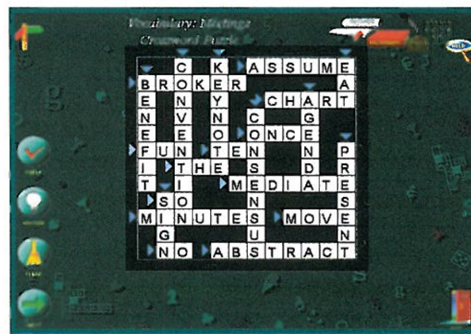
Otros tres iconos siempre están presentes en la pantalla para facilitar la tarea del aprendiz de idiomas: un poste indicador lleva a temas opcionales o a otras actividades, una lupa con la palabra Help ofrece explicaciones en el idioma nativo del usuario y el diccionario



LOS NEGOCIOS, UN CASO APARTE

El mundo de los negocios se mueve en unos ambientes muy distintos a los del resto de la sociedad y también la forma de hablar es 'sui generis'. Para que los ejecutivos y directivos puedan entenderse con facilidad aparecen programas como Inglés para negocios de English + y Business Talk, de Libra Multimedia.





El primero de estos cursos cuenta con las mismas cualidades que el resto de los que conforman el programa completo de aprendizaje y se presenta como un apéndice específico. La activación de palabras o de frases enteras para conocer su pronunciación o el significado, juegos, pruebas, ejercicios y la aventura de buscar objetos en distintas ciudades del mundo convierte a Inglés para negocios en una herramienta amena y eficaz.

Más limitado es Business Talk, que está basado en la repetición de determinadas frases hechas del estilo de "la última página de su fax no llegó bien" o "espero que haya tenido un buen viaje". También existen preguntas de comprobación, pero siempre realizadas a partir de esas frases hechas. Además del apartado Temas, otras dos secciones completan el programa: Vocabulario y Diálogos. En esta última parcela existen dos diálogos por cada uno de los 12 temas, es decir, 24 diálogos. Muy poco. La sección Vocabulario se divide en 36 áreas , cada una de las cuales contiene alrededor de 30 palabras relacionadas con el contexto en que se encuentran. Una escueta línea de iconos da opción a grabar la pronunciación de las palabras, oírlas y responder a un cuestionario. Pobre balance dada la competencia en este mundo.

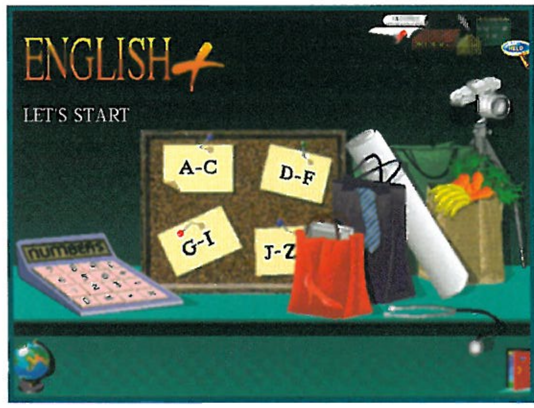




La pantalla principal de English + muestra todas las opciones.

traduce las palabras seleccionadas de un texto y proporciona la pronunciación correcta.

Lógicamente, los cursos sucesivos mantienen la misma estructura, con la libertad que proporcionan



al usuario para moverse de forma sencilla por el programa y al ritmo que él mismo se marque. A medida que se avanza en el curso, aparecen nuevas opciones señaladas por iconos representativos de cada actividad: escritura, lectura, comprensión auditiva, seguimiento de diálogos y un juego interactivo que nace con el curso Básico 1.

★★ BUSINESS TALK

FABRICANTE: LIBRA MUTIMEDIA

PRECIO: 15.000 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: KDC
Glorieta López de Hoyos, 5, 1°.
28002 Madrid. Tel.: (91) 564 18 86

MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 2 Mb

DISCO DURO: CD-ROM

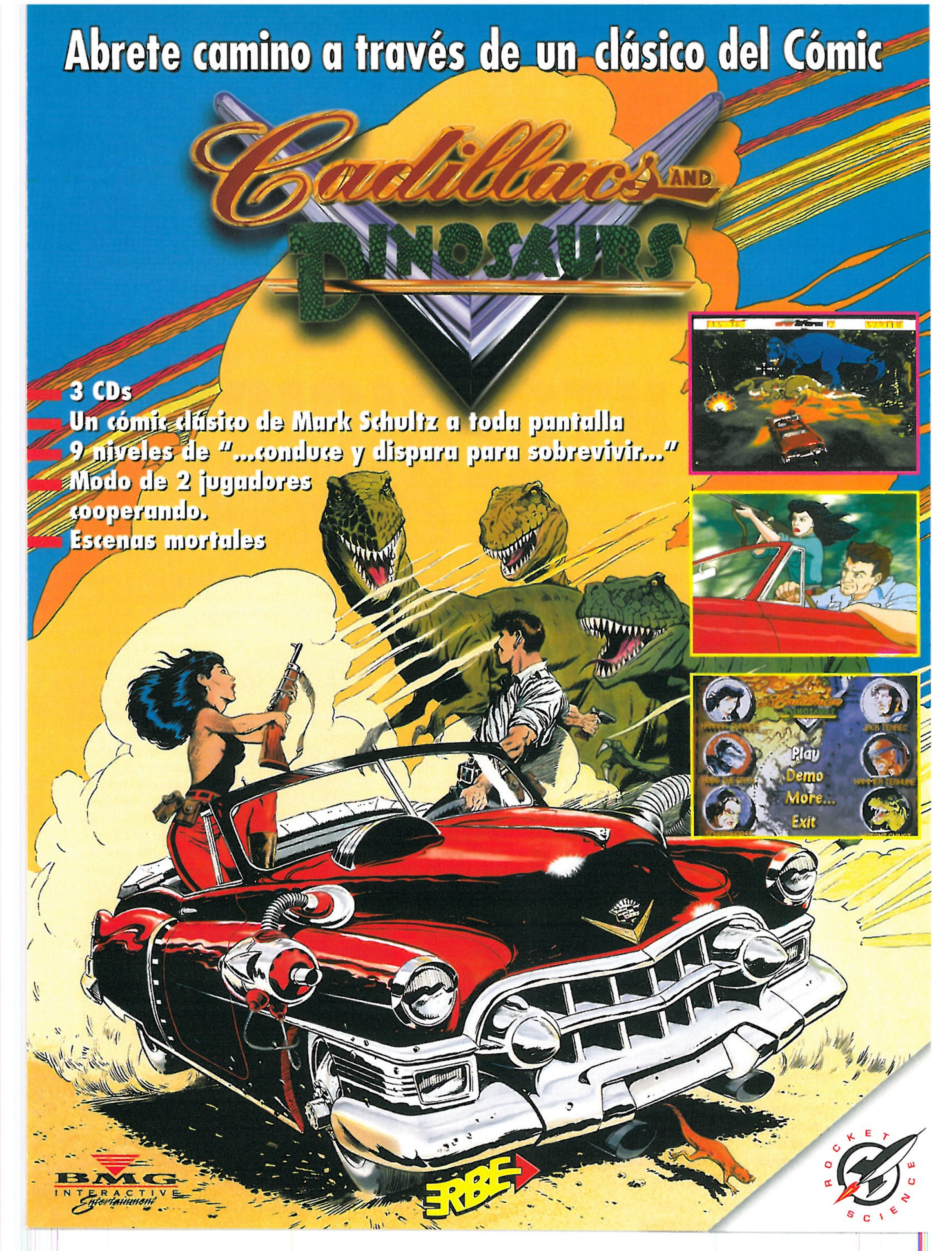
PROCES.: 386SX/25

Esta serie de aventuras combina hechos históricos con otros ficticios. Cada aventura se produce en una ciudad distinta de habla inglesa donde se oculta un objeto que ha de ser descubierto por el jugador. Una serie de pistas conducen hacia el objeto, que debe ser encontrado antes de que se cumpla el límite de tiempo o se acabe el dinero de la caja fuerte.

La mezcla de lo lúdico con la enseñanza convierte este método en una forma amena y segura de aprender inglés.

La clave proporcionada por el usuario al comienzo del programa le permitirá acceder siempre a la posición en que se quedó en su anterior jornada de estudio.

PALOMA SANCHEZ


Abrete camino a través de un clásico del Cómic
Cadillacs AND Dinosaurs
3 CDs
Un cómic clásico de Mark Schultz a toda pantalla
9 niveles de "...conduce y dispara para sobrevivir..."
Modo de 2 jugadores cooperando.
Escenas mortales
Play
Demo
More...
Exit
BMG INTERACTIVE Entertainment
ERBE
ROCKET SCIENCE

A estas alturas, casi todo el mundo ha oído hablar de los maravillosos programas de autoedición que circulan por el mundo del PC, pero hasta no hace mucho eran pocos los que se atrevían con ellos debido a su complejidad. Con PressWorks 2 esta tendencia va a cambiar.

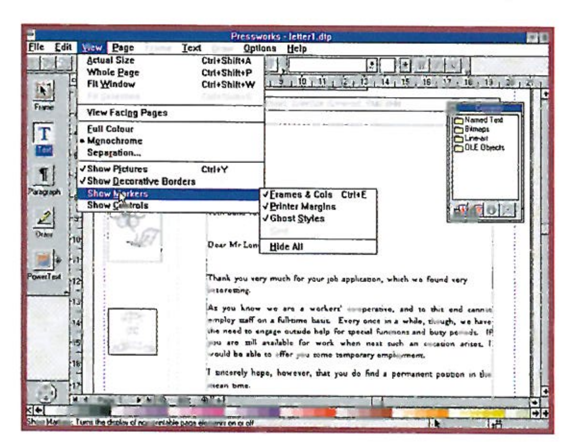
AUTOEDICION PROFESIONAL

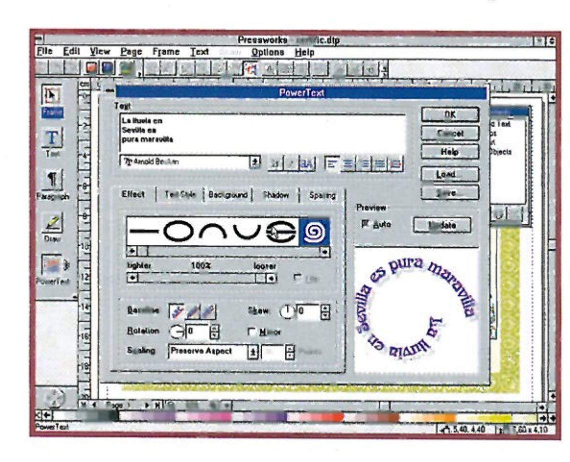
PressWorks 2 es un paquete de autoedición orientado a los usuarios normales de un ordenador, aquellos que utilizan el PC como un instrumento de ayuda para sus labores cotidianas o para el ocio y no como una herramienta laboral. Sus creadores han preferido diferenciarlo del resto de aplicaciones del mundo de la autoedición por medio de simplificar al máximo todas las tareas. Por ejemplo, basta con poner el puntero del ratón en cualquiera de los iconos disponibles en pantalla para que aparezca un pequeño mensaje aclarando su utilidad; esto es algo que hoy esta extendido prácticamente por todas los programas, pero aun así es algo muy de agradecer.

Otra característica que agradecerán los usuarios son los asistentes para la creación de los esqueletos de las aplicaciones. PressWorks trae predefinidos ocho modelos distintos, para crear libros, fax, manuales o panfletos, que el usuario puede utilizar para ahorrar tiempo. Su funcionamiento es muy sencillo y pueden evitar gran cantidad de trabajo, ya que al elegir uno de ellos el asistente va solicitando los parámetros fundamentales para cada estilo, con lo cual, al terminar de realizar esta labor, lo único que resta es introducir los textos y dibujos de la publicación. Por supuesto, una vez elaborada es posible modificarla para ajustarla más si cabe a nuestras propias necesidades.



Otra característica interesante de PressWorks es el llamando Power Text, una herramienta muy potente y útil para crear toda clase de logos partiendo de las fuentes TrueType instaladas en Windows. Con esta herramienta será posible





PressWorks aprovecha al máximo la facilidad de manejo del entorno Windows.

El programa puede importar hasta doce formatos distintos de texto, entre los que se hallan los más populares del mercado.

diseñar un logo en espiral, en círculo o en semicírculo; cambiar la orientación de todo el texto o de cada una de las letras; añadir sobras configurables; cambiar los colores o poner fondos.

LO IMPORTA TODO

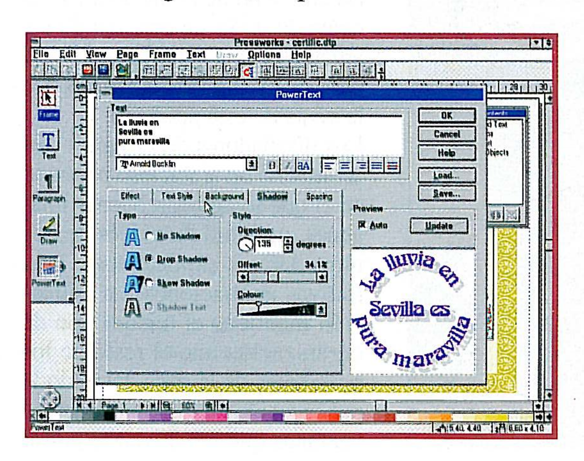
Un punto importante a la hora de valorar cualquier programa de esta clase es la capacidad que tiene para importar formatos de texto y gráficos no propios. Aquí también, PressWorks resulta notable, ya que es capaz de importar 12 formatos distintos de texto, entre los cuales, desde luego, no podían faltar WordPerfect, Word, Ascii, Works o WordStar, entre otros. En cuanto a los gráficos, acepta 16 formatos distintos, admitiendo también los más populares como GIF, PCX, BMP, TIF o JPEG.

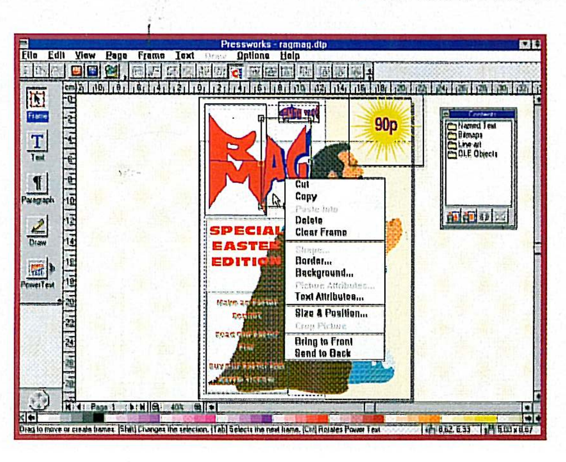
Los requerimientos de memoria, disco duro y microprocesador mínimos del programa son modestos, aunque, por supuesto, la modestia en este tipo de cuestiones implica la mayoría de las veces lentitud en el trabajo. Así, para la instalación básica bastaría con tener instalado Windows 3.1 o superior, 4 *megas* de RAM y 7 megas de disco duro, pero incluso el fabricante recomienda al menos 8 Mb de RAM y unos 27 *megas* libres en disco duro para la instalación completa, unas cifras que no están al alcance de la gran mayoría de los usuarios.

En cuanto al manual y la ayuda en línea de que disponen todos los programas en Windows, hay que decir que ambos son bastante buenos y completos sobre todo la ayuda en línea, que supera en la gran mayoría de aspectos tratados al manual escrito.

En definitiva, PressWorks 2 puede considerarse como un paquete bastante sólido y abierto a cualquier usuario. Aunque esta herramienta no llega al nivel profesional de otros paquetes más avanzados y caros, resulta ideal para satisfacer las necesidades de los usuarios que quieran dar a su trabajo un toque especial.

JOSE GONZALEZ VILLARREAL





Aunque existen ocho modelos predefinidos, el usuario puede realizar los diseños que desee.



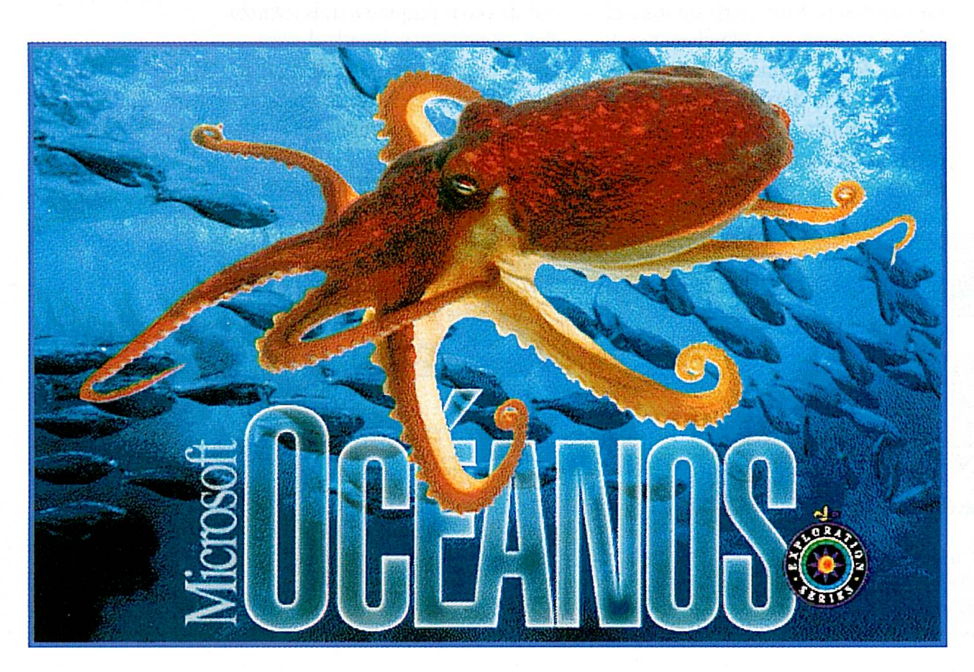
Parece que en Microsoft Home por fin se ha tomado en serio el mercado hispanohablante. La producción de títulos en español mantiene un ritmo en progresión que podría terminar con la 'localización' de todos los productos de la firma en un futuro no muy lejano. Un claro ejemplo de esta tendencia es Océanos.





Océanos es la adaptación a nuestra lengua de un notable programa que se puso a la venta en inglés hace muy poco tiempo.
Continuando la línea de aplicaciones de entretenimiento y referencia iniciada con Animales Peligrosos y proseguida con Civilizaciones Antiguas, Océanos cuenta el atractivo de presentar un mundo no demasiado conocido por los usuarios pese a su accesibilidad. La exploración de sus páginas puede ser tan apasionante como el descubrimiento de los secretos del universo, con la ventaja añadida de que se refiere a un mundo que está al alcance de cualquiera.
La fascinación por el mar, cuna de todos los seres que pueblan la tierra, data de los orígenes del hombre. La mayor parte de las civilizaciones han mantenido un estrecho contacto con las aguas y han sentido una gran atracción por los seres que las habitan y por los fenómenos naturales que en ellas se producen, por lo que es más que justificable el interés del ser humano por el mar. De hecho, en este CD-ROM no sólo se contempla la vida marina y el paisaje sumergido, sino que también se da gran importancia a la influencia del ser humano sobre este entorno y a su explotación comercial.

Hágase a la mar con Microsoft



Los problemas ecológicos y los peligros a que están sometidas algunas especies y ciertos hábitats son otra parte importante de los contenidos del disco. La WWF (World Wildlife Foundation) se ha ocupado de la supervisión de los artículos y será la receptora de una parte de los ingresos obtenidos con la venta de este producto.
Los diseñadores de Océanos han acometido un ambicioso proyecto en el que se agrupan buenas imágenes, multitud de vídeos, textos muy claros y explicativos e ilustrativas animaciones. La aplicación mantiene el mismo tipo de organización que el resto de los programas de la serie, basando la presentación de los contenidos en ventanas que se activan al pulsar

sobre los títulos incluidos en el artículo principal. Una serie de juegos sirve para controlar el aprendizaje de los pequeños y para aprender nuevos datos que podrían haber pasado desapercibidos en la exploración de la información.

Como se puede observar en las fotografías, Microsoft no se ha limitado a ofrecer una visión más o menos atractiva de las criaturas y paisajes que se pueden encontrar bajo las aguas, sino que también ha prestado una especial atención a la actividad humana en los mares del mundo y a la influencia de éstos sobre nuestra especie a lo largo de los siglos. Por esta razón es posible encontrar entre las páginas del programa ciertas informaciones que, en principio, parecen estar un poco fuera de sitio pero que, en realidad, están muy ligadas al resto de los contenidos y que resultan de suma utilidad.

La navegación y exploración de los mares, los estudios científicos realizados en las distintas aguas del mundo, los peligros de la contaminación provocada por el ser humano y la protección de la ecología propia de este ambiente acuático, los mitos y leyendas que se han ido generando por todas las civilizaciones e incluso los grandes desastres marinos que han ocurrido a lo largo del tiempo son algunos de los puntos de interés que se recogen en Océanos.

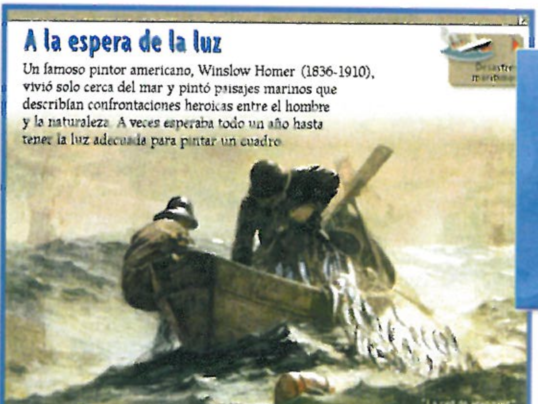
Otros aspectos importantes de la vida en los mares también se analizan con un cierto detalle, permitiendo al usuario comprender cómo se forman las corrientes, de qué forman influyen los vientos en la climatología del globo, de qué manera se crea y se destruye el fondo marino o qué tipo de minerales se pueden extraer de las aguas.

Océanos es un CD-ROM que, gracias a sus contenidos y a que ha sido correctamente traducido al castellano, debería ser imprescindible en la colección de referencia de todo buen aficionado, especialmente de aquellos que tengan hijos en edad de aprender.

JAIME TORROJA

Océanos no se limita a mostrar las maravillas del mundo sumergido, sino que también analiza las civilizaciones marineras. Estos moais son un buen ejemplo (derecha).



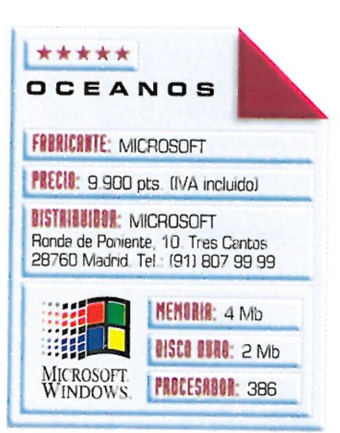


El hombre siempre ha sentido fascinación por el mundo acuático y eso se refleja en las manifestaciones artísticas como la pintura. Océanos recoge algunas obras centradas en este tema (izquierda).



El programa también se puede emplear como una herramienta educativa. Diferenciar entre las múltiples clases de seres vivos que habitan en el mar o conocer sus costumbres y modos de vida resulta muy sencillo (izquierda).





Prohibido mirar al teclado

MecaVoice trabaja directamente sobre MS-DOS y utiliza los gráficos como método de aprendizaje. Su sistema se basa en asignar a cada dedo y al grupo de letras que éste debe pulsar el mismo color.

El curso está estructurado en una serie de lecciones que se deben ir superando para conseguir el objetivo final. Una voz humana cumple la función de asesor en estas lecciones, por lo que la instalación de una tarjeta de sonido es recomendable, aunque no imprescindible.

Un sistema de autoevaluación, complementado con la imposibilidad de pasar de lección hasta que no se cumplan los objetivos previstos para la misma, permite que el alumno progrese al ritmo adecuado y que los conocimientos queden fijados de forma indeleble. Es importante seguir los consejos del programa y del manual de instrucciones para que la superación de los *vicios* adquiridos no resulte problemática. La práctica es la base fundamental para adquirir ritmo y calidad en la escritura, por lo que el usuario debe ser constante en el trabajo y seguir las recomendaciones del curso y del manual al pie de la letra.



Evitar los vistazos furtivos al teclado y utilizar todos los dedos de la mano al pulsar las teclas son las dos premisas fundamentales que debe cumplir cualquier persona que utilice el 'método ciego' de escritura mecanográfica. Para ayudarle a cumplir ambas condiciones existen muchos cursos para PC, pero ninguno como MecaVoice.

Una vez que haya superado las 23 lecciones del curso, el usuario podrá pulsar las teclas adecuadas de una forma intuitiva, sin mirar el teclado y sin necesidad de pensar dónde se encuentran. Esto se consigue a base de repeticiones y de un ritmo de tecleo marcado por la máquina. MecaVoice incluye 50 textos de velocidad, diseñados para aumentar la rapidez en la escritura. En diez de estos textos hay una barra que indica el tiempo máximo permitido para teclearlos, de modo que si no consigue realizarlos en ese lapso el usuario no podrá pasar al siguiente pasaje. El objetivo final del curso es llegar a las 275 ó 300 pulsaciones por minuto.

Una interesante posibilidad para quienes necesiten aprender mecanografía sobre máquinas de escribir manuales es la utilización de la opción de dictado de las lecciones. De esta forma, el PC se comportará como un profesor convencional que irá siguiendo las mismas lecciones que el curso, con la salvedad de que al principio de cada una preguntará por la velocidad de recorrido que va a marcar.

MecaVoice también tiene en cuenta las necesidades de aprendizaje de los invidentes, por lo que incluye un nivel de ayuda en el que la máquina indica el dedo y la posición a la que debe moverse en cada momento.



★★★☆☆

MECAVOICE

FABRICANTE: COMTOOL

PRECIO: 4.990 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: COMTOOL
C/ Antonio Machado, 4. Elche
03201 Alicante. Tel.: (96) 544 15 31

MEMORIA: 2 Mb

DISCO DURO: 4 Mb

PROCESADOR: 386

JAIME TORROJA

Cine digital en español

El futuro del vídeo casero es digital, pero, ¿qué formato se va a imponer? La apuesta de Philips es el Video CD, que permite la compatibilidad con los PC o Mac equipados con tarjetas MPEG y con las consolas de videojuegos que cuenten con una placa capaz de descomprimir este tipo de datos.

El escaso número de títulos en castellano ha sido hasta ahora uno de los grandes frenos para la difusión de los lectores CD-i y las películas en formato digital, pero este problema está dejando de serlo a marchas forzadas. A lo largo de los últimos meses, Philips ha hecho un gran esfuerzo por disponer de las versiones en español de las películas más atractivas, con la idea de ofrecer una gama de productos suficientemente amplia como para que el público se plantee seriamente el cambio de formato.
La lista de títulos ha *engordado* gracias a producciones tan emblemáticas como Top Gun, Apocalypse Now, Ghost, La caza del Octubre Rojo, Juego de patriotas, La tapadera o películas españolas como Kika.
Las ventajas del almacenamiento de películas en disco óptico son innegables. En principio, la calidad del vídeo digital es superior a la que ofrecen las cintas magnéticas tradicionales, que, con el tiempo, tienen problemas de desgaste. Las capacidades sonoras del Video CD son menos problemáticas. El sonido estéreo que ofrece tiene una calidad comparable a la que se consigue con un CD musical. De hecho, todas las películas contienen la misma banda sonora que las películas que se exhiben en las salas comerciales, con la tecnología Dolby Surround ProLogic incorporada. Eso sí, para disfrutar de la máxima calidad de sonido es necesario disponer de un aparato de televisión capaz de soportar esta tecnología. Pero incluso si no es así, la mejora de la calidad es más que apreciable respecto a las tradicionales cintas de vídeo.



Por otra parte, los filmes en CD-i no se deterioran ni pierden calidad con el tiempo si se cumplen unas mínimas normas de limpieza. El disco compacto es más duradero y fiable que el soporte magnético, pero también puede sufrir deterioros, especialmente cuando no se trata con cuidado. Las rayaduras en la cara de lectura pueden provocar errores que den lugar a saltos en la imagen o paradas inesperadas durante la reproducción, problemas que se evitan con un trato correcto de los discos.

JAIME TORROJA



PROXIMOS LANZAMIENTOS:

- A propósito de Henry
- Acosada
- Acusados
- Agárralo como puedas
- Agárralo como puedas 2 1/2
- Aterriza como puedas
- Atracción fatal
- Azul
- Blanco
- Black Rain
- Cuatro bodas y un funeral
- El mundo de Wayne
- El mundo de Wayne II
- Extremadamente peligrosa
- La familia Addams: la tradición continúa
- Forrest Gump
- Frankie & Johnny
- Los Intocables de Elliot Ness
- La fuerza del cariño
- Mejor sólo que mal acompañado
- Oficial y caballero
- Peligro inminente
- Priscilla
- Proposición indecente
- Pulgarcita
- Rojo
- Star Trek VI
- Super detective en Hollywood III

Guardián de las palabras

La colaboración entre Dorling Kindersley y Zeta Multimedia está dando sus frutos en forma de productos dedicados al público infantil. Mi primer diccionario interactivo es la última pieza de la colección: un CD-ROM que tiene por objeto enseñar a los niños el significado de las palabras.

Reunir en un disco compacto los contenidos de un diccionario convencional y aderezarlos con animaciones, sonidos y vídeos es una de las mejores formas de conseguir que los niños aprendan vocabulario al tiempo que se entretienen. Este es precisamente el objetivo de Mi primer diccionario interactivo, un programa surgido de la asociación entre la editorial británica Dorling Kindersley y Zeta Multimedia, y que ahora se presenta en nuestro país.

A diferencia de la mayoría de los títulos multimedia de contenido infantil que se pueden encontrar en el mercado español, esta aplicación está totalmente traducida al castellano y adaptada a nuestra cultura, por lo que se evita la posibilidad de que los niños escuchen y aprendan términos extranjeros o modismos que se utilizan incorrectamente en nuestro país y que luego son difíciles de erradicar del lenguaje cotidiano.

Los niños pueden descubrir gracias a Mi primer diccionario interactivo un millar de palabras cuyos significados se hacen bastante evidentes para ellos gracias a las grandes imágenes que acompañan a la explicación del significado. Si se pulsa sobre las imágenes, el programa presenta una animación. Además, las pantallas no se limitan sólo a esto, sino que también proporcionan conexiones con otras definiciones asociadas, además de resaltar las palabras que puedan presentar dificultades a los pequeños. Si se pulsa sobre estas últimas aparece una imagen desde la que se puede ir a la definición del término en cuestión.

En la parte inferior de la pantalla está situada la barra de iconos, con la que se puede controlar el programa. Se puede dejar la selección de las palabras al ordenador de forma aleatoria, volver atrás, practicar con uno de los tres juegos incluidos en el programa, encontrar una palabra concreta por medio de la búsqueda rápida y realizar operaciones como la impresión de las definiciones. En la parte superior de la pantalla, un alfabeto permite acceder al índice directamente, de modo que se seleccione cada palabra de forma instantánea.

Todo el programa está concebido para que los niños de entre 4 y 7 años de edad cuenten con una herramienta de consulta que puedan utilizar sin problemas gracias a la efectiva conjunción de sonidos, imágenes y textos. La perfecta unión de estos tres elementos permite que la curiosidad de los pequeños les lleve a descubrir todas las posibilidades que encierra el CD-ROM.

JAIME TORROJA

★★★★ MI PRIMER DICCIONARIO	
FABRICANTE:	ZETA MULTIMEDIA
PRECIO:	14.900 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR:	ZETA MULTIMEDIA, C/ Bailén,84, 08009 Barcelona Tel.: (93) 484 66 00
MICROSOFT WINDOWS	
MEMORIA:	4 Mb
DISCO DURO:	2 Mb
PROCESADOR:	386DX

Mi primer diccionario interactivo está traducido al castellano y adaptado a la cultura española.









Lo de 'la letra con sangre entra' es, afortunadamente para las nuevas generaciones, una actitud que, hoy por hoy, ya está desechada. No hay nada mejor, y las nuevas técnicas pedagógicas así lo demuestran, que hacer que los niños aprendan sin darse cuenta. Es decir, jugando.

Nuevas técnicas en pedagogía

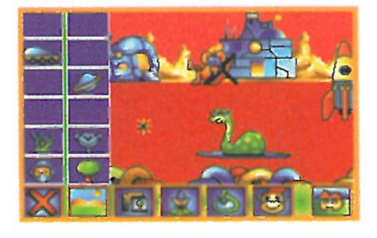
Adibú es una herramienta informática desarrollada para que sentarse delante del ordenador no represente la menor dificultad a los niños comprendidos entre 5 y 8 años. Adibú se constituye como un programa de acompañamiento escolar que ayuda al niño a aprender y a retener sus trabajos mediante la fórmula de presentarle una serie de juegos y personajes divertidos que le animan a progresar en sus actividades.

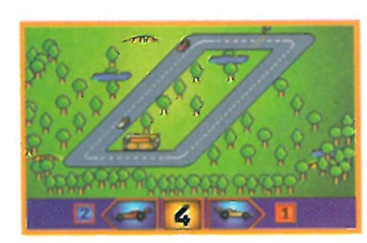
El programa sólo contiene tres códigos de comunicación (representados por una mano) para indicar cuándo una zona está activa o inactiva y el momento en comienza una actividad. Los iconos de función están reducidos al mínimo para facilitar la exploración de las posibilidades de Adibú.

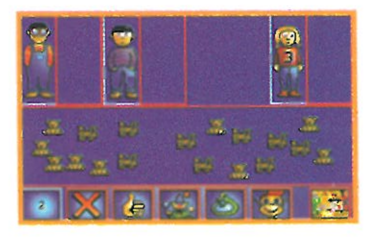
Adi, un simpático personaje, va a acompañar al niño por las aplicaciones de Adibú, Yo leo y calculo, una utilidad pensada para niños de primero de primaria.

El pequeño usuario se familiarizará con las horas del reloj, la construcción de puzzles y de decorados con personajes apropiados (sus creaciones se salvarán para que pueda verlas en cualquier momento), la creación de dibujos con distintos paisajes, la elaboración de caras de extraños personajes, la disputa de una carrera de coches contra el ordenador o el uso de su primer tratamiento de texto.









A todas estas opciones se accede desde una pantalla central, y lo más interesante es dejar que el niño investigue solo para que las sorpresas sean continuas. Los objetos se animarán al hacer clic sobre ellos y se encontrará, por ejemplo, con que el sol se convertirá en luna y se hará de noche, con que la barca hará un breve recorrido o que la campana sonará.

La puerta de la casa que aparece en este cuadro central conduce a las opciones Yo calculo y Yo leo, donde hay hasta 30 actividades distintas (15 por cada opción), en las que el niño tendrá que realizar una serie de ejercicios que le ayudarán a mejorar su nivel de discriminación auditiva, su memoria, la sagacidad, la comparación, la numeración y otras funciones, sin darse cuenta de que aprende al tiempo que se dedica a jugar.

La calidad de los dibujos es excelente, así como su colorido, el sonido (voces digitalizadas y canciones infantiles) y el desarrollo de los juegos.

ALVARO FERNANDEZ



Manga y anime

El mundo de la ilustración japonesa es un auténtico fenómeno social que cada día cuenta con mayor número de seguidores. Los dibujantes japoneses han sabido dar un nuevo enfoque al mundo del cómic (manga) y de los dibujos animados (anime), ofreciendo unos contenidos y unos puntos de vista muy particulares en un campo que está infestado por producciones del tipo Walt Disney.
La denominación de la página que aquí le mostramos, Hiro^2, proviene del nombre de su autor, Hiroyuki Hironaga, pues tanto su nombre como su apellido comienzan por estas sílabas. La página contiene cinco secciones principales. Manga y Anime comentan respectivamente las principales series de cómics y dibujos animados japonesas, su historia, sus personajes, sus autores y el argumento de las mismas con imágenes propias. Además, las series televisivas y las producciones cinematográficas añaden nuevos datos, como por ejemplo los nombres de las personas que ponen su voz a los protagonistas o archivos con fragmentos digitalizados de sus bandas sonoras. El tercer apartado, Games, comenta juegos basados en alguna serie japonesa o que han sido desarrollados utilizando gráficos de la misma línea. Image Archive contiene gran cantidad de imágenes digitalizadas de estas obras y, por último, en la sección My Atwork el autor de la página expone algunos de sus trabajos más reconocidos y aclamados.
Por supuesto, en todos los apartados aparecen referencias a otras páginas dentro de la red donde se tratan temas similares o relacionados con este arte.

■ *http://ccwf.cc.utexas.edu/~susanooh/main.html*

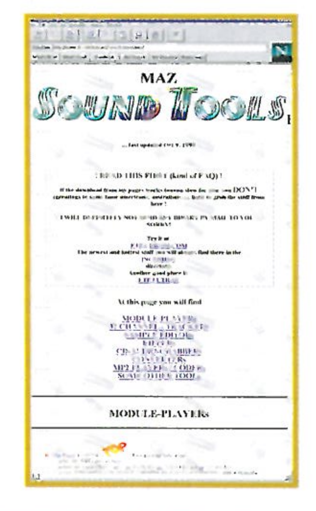
Todo internauta sabe que las noticias más recientes e interesantes están en Internet, pero también que la que ahora mismo es la última bomba, dentro de diez minutos quizá no tenga importancia. Por eso conviene estar alerta. Ya conoce nuestra propuesta: conecte su módem y comience hoy mismo a conocer el mundo del futuro. Y si quiere conectar con SUPER PC aquí tiene nuestra dirección:

■ ***SUPERPC@SERVICOM.ES***



Sonido

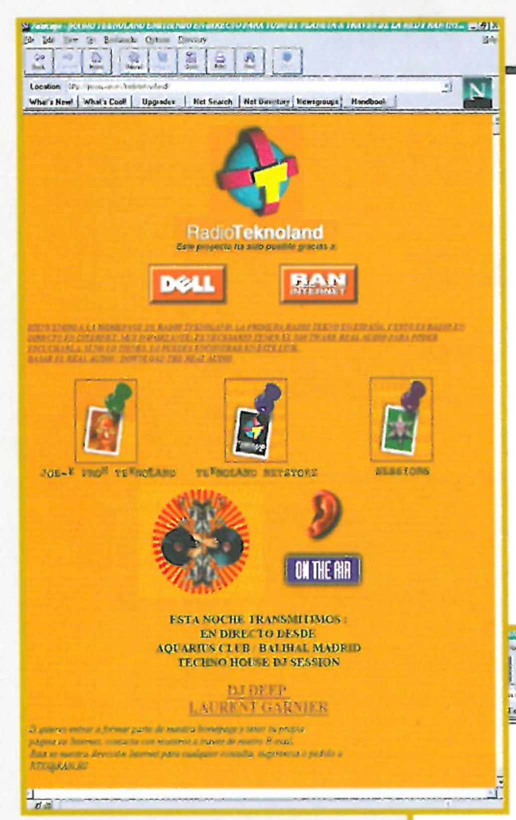
Desde el primitivo altavoz del primer PC hasta las actuales tarjetas de sonido con síntesis por tabla de ondas y calidad digital se ha recorrido un largo camino. Sin embargo, una buena tarjeta no es nada sin un programa capaz de sacarle partido. La parte positiva de este tema es que la mayor parte de estas utilidades tSON shareware, por lo que Internet es el lugar ideal para encontrarlas.
En la página MAZ Sound Tools podrá hacerse con las últimas versiones de los mejores programas de sonido para su PC. Compositores de módulos, reproductores de sonido, editores de ondas digitalizadas, programas de CD-ROM o conversores son algunas de las aplicaciones que encontrará.



Dado que el nodo en que está situada dispone de muy poca capacidad, suele estar bastante saturado. Por este motivo el autor ha incluido otras direcciones alternativas a la suya en que las que el internauta puede encontrar los mismos programas que se ofrecen en esta.

■ *http://www.th-zwickau.de/~maz/sound.html*





RadioTeknoland

Desde el 12 de octubre se encuentra en funcionamiento la primera radio vía Internet especializada en música techno. El acceso a esta ciberemisora se realiza desde su página de Web, en donde podrá seleccionar alguna de sus últimas retransmisiones o escuchar la emisión que se realiza en ese mismo instante. Para poder escuchar los programas deberá instalar el software RealAudio que encontrará en la página.

■ *http://www.ran.es/radioteknoland*











Luz para el mundo

Como muchos otros artistas, Luz Casal también cabe dentro de la red. En su página encontrará datos de su biografía, fotografías y toda su discografía con las letras de sus canciones. Ofrece también la posibilidad de establecer comunicación directa con la cantante por medio del correo electrónico.

NET



El multitudinario concierto ofrecido por esta artista gallega el pasado 7 de octubre en la plaza de toros de Las Ventas (Madrid) y la rueda de prensa posterior fueron retransmitidos en directo a través de Internet. Ambos eventos supusieron la prueba de fuego definitiva para la nueva radio virtual, Radio Teknoland. La página de Luz cuenta con versiones en castellano e inglés.

■ *http://www.ran.es/radioteknoland/luzcasal*

BREVES

NUEVAS TARIFAS

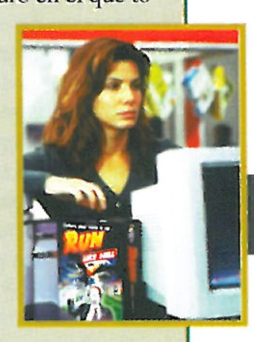
A partir de este mes Servicom aplica unas nuevas tarifas más competitivas. El sistema de cuota variable (tres horas de conexión gratuita y 450 pesetas por cada hora adicional) se sitúa en 1.450 pesetas al mes. Como novedad aparece una nueva tarifa plana que proporciona acceso ilimitado a Internet por 4.500 ptas al mes. Además, se ofrecen importantes descuentos por suscripciones anuales.

INTERNET CON CD-I

Phillips ha anunciado el lanzamiento en los próximos meses de un módulo que permitirá al CD-i conectarse a Internet. El precio de este dispositivo será similar al de un módem, pero cuenta con la ventaja de que un reproductor de CD-i es mucho más económico que un ordenador personal.

LA RED

A mediados del mes de diciembre, coincidiendo con fiestas navideñas, se estrenará en España *La Red*, una película de acción ambientada en un futuro en el que todo se controla a través de Internet. El filme está protagonizado por Sandra Bullock (*Demolition Man, Speed o Mientras Dormías*) y ha sido dirigido por Irwin Winkler.



ALIANZA ESTRATEGICA

SunSoft Inc e Internet Junction han firmado un acuerdo de colaboración para licenciar, vender y dar soporte a la tecnología IPX para IP, que proporciona acceso a aplicaciones TCP/IP y a Internet a los usuarios de Microsoft Windows que ejecuten Novel Netware. Además, colaborarán en el desarrollo de futuras tecnologías.

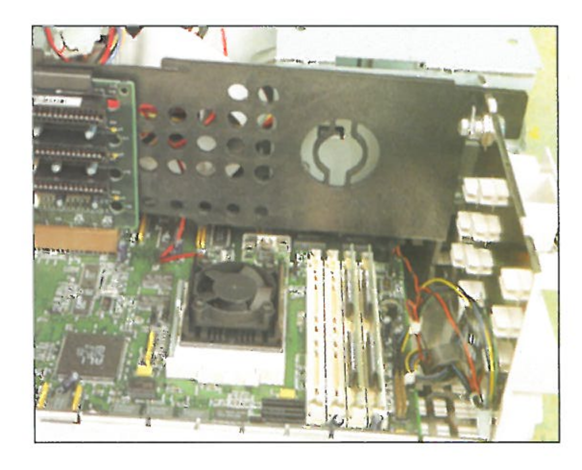
La compañía Acer, recién instalada en España, cuenta con una gama de ordenadores capaz de cubrir las necesidades de la mayoría de los usuarios. Su modelo AcerPower LC es, hoy por hoy, uno de los más avanzados del mercado. Y no sólo por sus prestaciones, sino también por su facilidad de ampliación.



Listo para el futuro

El ordenador AcerPower LC es una máquina construida alrededor de un chip Pentium a 100 MHz y dotada con 8 Mb de RAM, un disco duro de 540 Mb, un monitor de 15 pulgadas de baja radiación y el sistema operativo Windows 95. Con estos elementos, la potencia está asegurada. Sin embargo, sus méritos no se limitan a la fuerza bruta, puesto que su gran baza es la versatilidad y sus posibilidades de ampliación, puesto que el sistema está diseñado para que la actualización de sus componentes resulte muy sencilla.
La caja de la CPU, de plástico reforzado con aluminio en su interior, se abre soltando unas trabillas situadas tras el frontal y su interior es muy diáfano y accesible. Al estar integrados los controladores de discos, los puertos de comunicaciones y la tarjeta gráfica en la placa principal, todas las ranuras de expansión quedan libres. Las tarjetas que desee incorporar se colocan en una placa secundaria que alberga las cinco ranuras (tres ISA de 16 bits y dos PCI). Sin embargo, debido a la disposición de las estas ranuras, sólo es posible instalar cuatro tarjetas de expansión.
Si se desea instalar una unidad de almacenamiento, el procedimiento es igual de sencillo, ya que esta se colocará en un marco metálico que se puede extraer si necesidad de retirar tornillos. La comodidad de instalación aumenta al manipular el marco metálico, ya que, aunque en apariencia habría que desmontar la unidad de 3,5, no es necesario al poderse separar el armazón secundario que la alberga del principal.
De la misma forma, sustituir el disco duro no resulta complicado, ya que este va fijado a un soporte de plástico que también soporta la fuente de alimentación y que se extrae moviendo una pestaña.
En este sentido, cabe mencionar que los conectores de alimentación disponibles para las posibles ampliaciones están limitados a uno, ya que otro se destina al ventilador del procesador. De esta manera, lo que de otra forma sería una operación muy sencilla se puede complicar extraordinariamente si el usuario no sabe que debe adquirir los cables de alimentación necesarios si quiere instalar un segundo dispositivo de almacenamiento. Es de suponer que, dado que el sistema es capaz de manejar hasta cuatro discos duros al mismo tiempo (incluye dos conectores IDE mejorados), Acer suministrará el cableado necesario cuando se adquiera una unidad a





El zócalo ZIF que alberga el chip Pentium admite una futura actualización a OverDrive.

la compañía. En el segundo conector IDE se puede instalar una unidad CD-ROM, especificando en la configuración de la BIOS que se trata de este dispositivo.
La memoria RAM se distribuye en cuatro zócalos SIMM de 72 contactos, incluyéndose en la configuración base 8 Mb en dos módulos, aunque el sistema acepta hasta 128 Mb, mientras que la memoria de vídeo también se amplia en la placa base por medio de dos conectores. La placa gráfica es una Cirrus Logic GD5434 con 1 Mb de memoria.
El objetivo principal de los diseñadores de esta máquina ha sido proporcionar un ordenador personal de grandes capacidades pero preparado para aumentar su potencia hasta límites insospechados. De hecho, hasta el procesador se encuentra situado en un zócalo ZIF, lo que permite su reemplazo por un futuro OverDrive de superiores prestaciones, pudiendo modificarse la velocidad de reloj de la placa en función de las necesidades del usuario.

JAIME TORROJA

El modelo AcerPower LC dispone de cinco ranuras de expansión, pero sólo cuatro salidas al exterior.





Lo único que les faltaba a las impresoras era hablar. Pues bien, Lexmark ha presentado un modelo de inyección de tinta que, entre otras cosas, habla para informar de circunstancias como la falta de papel o tinta, si bien es cierto que para oirla es necesario disponer de una tarjeta de sonido.

Pese a que Lexmark ha utilizado la voz como reclamo para introducir su impresora en el mercado, esta no es su mejor característica. Si se observa su comportamiento y su calidad de impresión, el que hable o no es lo de menos. De hecho puede resultar un poco irritante escuchar cómo el aparato avisa de que hemos olvidado rellenar el alimentador de hojas o el tóner.

Los avances en la tecnología de chorro de tinta están permitiendo que los usuarios domésticos disfruten de las ventajas de la impresión en color sin excesivos problemas económicos y con una calidad creciente. La impresora Lexmark WinWriter 150c ofrece unas prestaciones realmente buenas a un precio asequible. Además, ocupa un espacio relativamente pequeño en comparación con otras impresoras similares y no es demasiado ruidosa. Ofrece una velocidad máxima de dos páginas por minuto para texto monocromo, tres páginas por minuto cuando se imprimen imágenes en modo borrador y en blanco y negro o una hoja cada dos minutos cuando se trabaja a todo color. En el caso más extremo, cuando se quiere imprimir con 16 millones de colores en tamaño A4 y con una resolución de 600 x 300 puntos por pulgada (ppp), la duración de la impresión de cada página puede rondar los tres o cuatro minutos dependiendo de las características de las imágenes. En el ejemplo del tigre, la impresión del documento (un bitmap de 256 colores ampiado a página completa) en el modo 600 x 300, necesitó tres minutos y 33 segundos.

★★★★

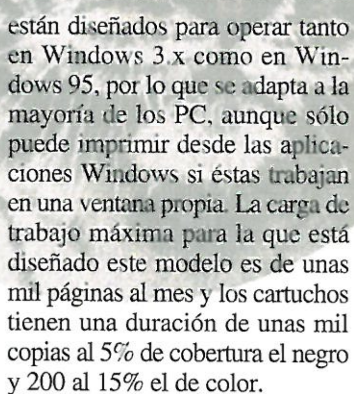
LEXMARK 150c

FABRICANTE: LEXMARK

PRECIO: 65 220 pts + IVA

DISTRIBUIDOR: LEXMARK
C/ Serrano, 45. 2º
28001 Madrid. Tel.: (91) 435 95 88

¡Mira quién habla!





Los controladores de la impresora están diseñados para operar tanto en Windows 3.x como en Windows 95, por lo que se adapta a la mayoría de los PC, aunque sólo puede imprimir desde las aplicaciones Windows si éstas trabajan en una ventana propia. La carga de trabajo máxima para la que está diseñado este modelo es de unas mil páginas al mes y los cartuchos tienen una duración de unas mil copias al 5% de cobertura el negro y 200 al 15% el de color.

Las modificaciones de parámetros se realizan en una ventana de ayuda desde la que es posible variar el brillo, el contraste, el tipo de papel o el tipo de imagen.

JAIME TORROJA


CIBERCULTURA, INTERNET, REDES,
REALIDAD VIRTUAL, ANIMACION ...
¿ME HE PERDIDO?
ANIMACION POR ORDENADOR
EL NAVEGANTE DE INTERNET
Lo que necesitas saber sobre los nuevos mundos de la informática más actual, está aquí. En Última Frontera.
La colección de Anaya Multimedia que te permite conocer la informática más avanzada. Libros divulgativos rigurosos que se complementan con CD-ROM, Disquetes, Software, Demos y Bibliotecas para que nada te impida saber por dónde se mueve el espacio informático.
COLECCION
ULTIMA
FRONTERA
NOVEDADES
Cibercultura, Realidad Virtual & Redes N 1.
Animación en PC.
El Navegante de Internet.
VISÍTENOS EN SIMO TCI '95 PABELLÓN 7 STANDS 7084 y 7086
ANAYA
MULTIMEDIA
Si quieres recibir más información sobre esta colección o solicitar el catálogo de nuestra editorial, rellena y envía este cupón a Édera Difusión Directa. C/ Iriarte 1, 28028 Madrid, o bien llama al 91- 356 80 08 o por Fax al 91- 725 15 51.
Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que estos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos de Anaya Multimedia".
édera
DIFUSIÓN DIRECTA
Miembro de AEMD
Les ruego me envíen el catálogo de su editorial.
Les ruego me envíen más información sobre la colección ÚLTIMA FRONTERA.
Nombre.......Profesión.......Dirección.......
Teléfono.......CP.......Localidad.......Provincia.......Firma.......Fecha.......



Con la tele a todas horas

Ver nuestro programa de televisión favorito mientras se realizan otros trabajos más serios en el ordenador personal es una vieja aspiración de muchos usuarios. Con la tarjeta PCTV de Trust Multimedia esto ya es posible, y sin dejar de realizar sus tareas más urgentes.

Con Home PCTV Video Card de Trust Multimedia no sólo es posible disfrutar con las emisiones televisivas, sino que también se puede ejercer de montador en filmaciones realizadas por el propio usuario e incluso modificar secuencias grabadas de la televisión con un magnetoscopio estándar.

Este producto está dirigido a los usuarios domésticos, aunque sus prestaciones y capacidades son las adecuadas para llevar a cabo ciertas labores de edición de nivel profesional gracias al software que se incluye en el paquete.

La tarjeta Home PCTV no limita sus posibilidades a la visualización y el trabajo con las emisiones de las cadenas de televisión, sino que también permite utilizar otras fuentes de vídeo, como un magnetoscopio o una cámara casera, además poder tratar películas en formato CD o CD-i. Home PVTV Video Card también puede manejar teletexto si se le añaden los módulos correspondientes.

La instalación del hardware y del software de control es muy sencilla, ya que apenas hay que insertar la placa en una ranura de 16 bits y ejecutar el programa de instalación. Sin embargo, el manejo de la aplicación asociada con la tarjeta, WinVideo, no es tan sencillo, ya que los manuales se limitan a definir las funciones de cada comando, pero sin entrar a fondo en su funcionamiento. Por otro lado, el paquete incorpora un programa de edición de vídeo bastante potente llamado VideoStudio que carece de cualquier clase de documentación escrita, por lo que el usuario tendrá que experimentar con él y utilizar la ayuda de una manera exhaustiva si quiere sacarle todo el partido a esta utilidad adicional.

A pesar de ello, los aficionados al vídeo y al tratamiento de imágenes encontrarán este producto muy gratificante, ya que es mucho más



Esta tarjeta está destinada al mercado doméstico, aunque dispone de opciones casi profesionales.


La instalación del hardware y del software es muy sencilla: basta insertar la placa en una ranura de 16 bits y ejecutar el programa de instalación.

potente de lo que en principio parece. Una forma obvia de utilizar el paquete es la digitalización de secuencias de grabaciones caseras, que luego se podrán modificar por medio de la introducción de textos, la aplicación de efectos especiales o suprimiendo y añadiendo fotogramas, entre otras posibilidades, de modo que el resultado final tenga un aspecto casi profesional.

Esto mismo se puede hacer con las emisiones de televisión o con grabaciones procedentes de un magnetoscopio estándar casero.

★★★
PCTV VIDEO CARD
FABRICANTE: TRUST MULTIMEDIA
PRECIO: 44.400 pts. + IVA
DISTRIBUIDOR: WORLDWIDE SALES CO.
C/ Monteleón, 43. Bajo.
28010 Madrid. Tel.: (91) 593 44 15

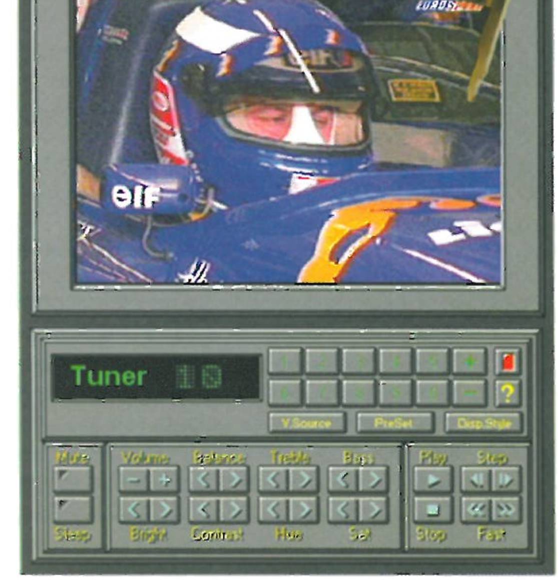
Los ficheros se almacenarán en formato AVI, por lo que pueden ser reproducidos en aquellos ordenadores que tengan instalada cualquier versión de Windows.

CAPTURA DE IMAGENES

Otra operación que se puede realizar sin ninguna preparación previa es la captura de imágenes fijas. Basta activar la aplicación de reproducción y pulsar una combinación de teclas para que la imagen seleccionada se almacene en el portapapeles de Windows. Estas imágenes puede ser tratadas en cualquier aplicación de dibujo o de retoque fotográfico utilizando para la importación la función pegar, presente en la mayoría de las aplicaciones de Windows.

El formato de reproducción se puede configurar en función de los gustos o deseos del usuario, pudiendo mostrar las imágenes en diversos tamaños, desde una reducida ventana del monitor hasta la pantalla completa, sin que varíe en absoluto el número de imágenes por segundo que maneja la tarjeta PCTV y con una calidad de visualización bastante aceptable, aunque no comparable con un aparato de televisión, debido a la poca potencia del decodificador de la señal.

El usuario que instale la tarjeta PCTV en su ordenador cuenta con una serie de elementos de configuración con los que puede mejorar la calidad de imagen, el centrado e incluso la parte de la imagen que quiere ver. Como es lógico también hay una serie de controles con los que modificar parámetros como el brillo, el contraste, la saturación de color, el nivel de agudos y graves del sonido, el volumen y otras características de la reproducción. Para modificar cualquier control se cuenta con un mando a distancia o con una barra de menús que cumplen a la perfección esta misión.



Los controles que aparecen en pantalla permiten modificar los parámetros de imagen y sonido de la emisión.

Los módulos opcionales que se pueden conectar a la tarjeta permiten visualizar el teletexto de aquellas cadenas de televisión que lo emitan y películas en formato MPEG distribuidas en soporte CD-ROM o CD-i.

Con productos como la tarjeta Home PCTV Video Card las capacidades multimedia del ordenador personal pueden llegar a alcanzar su máxima expresión.

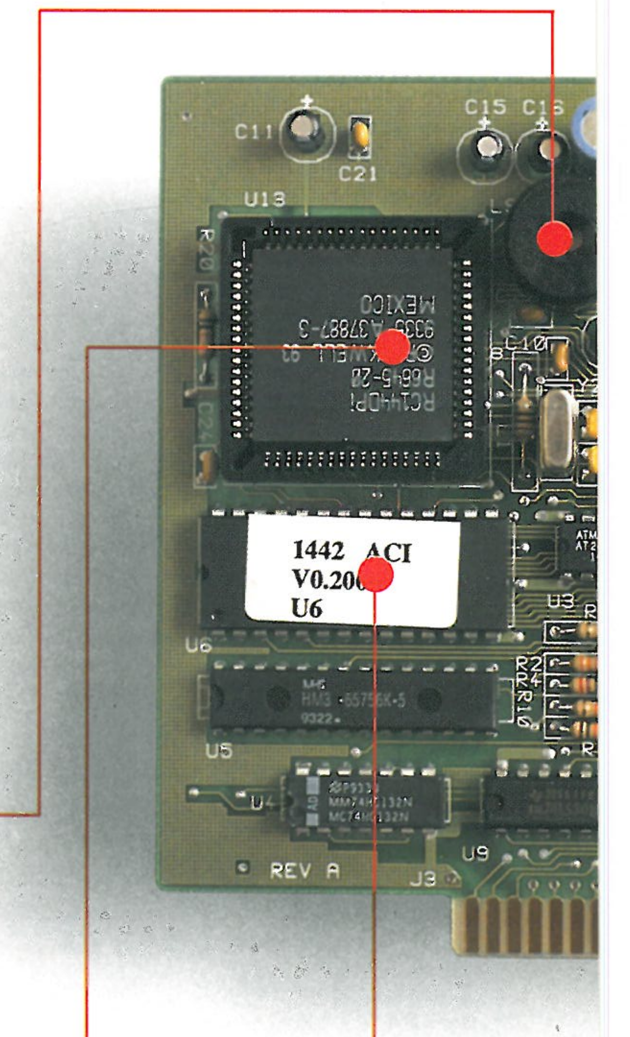
Los ficheros de imágenes que quiera grabar el usuario se almacenarán en formato AVI, por lo que pueden ser reproducidos en cualquier ordenador personal que tenga Windows instalado

JAIME TORROJA



Pendiente de un hilo

Para transmitir la información digital a través de un medio analógico como la línea telefónica convencional es preciso aplicarle un proceso de codificación llamado modulado (MO). Este proceso utiliza los datos para modificar alguno de los parámetros de una onda senoidal, llamada portadora, para transmitir la información. Con ello se logra enviar mayor cantidad de información y obtener cierta protección contra el ruido de la línea. El proceso contrario se llama demodulación (DEM), y la conjunción de ambas palabras da lugar al término módem, utilizada para designar el aparato se ocupa de dicha tarea.



ALTAVOZ

Reproduce el sonido de la línea telefónica. Por defecto, únicamente se encuentra activo durante la fase de conexión, resultando de ayuda para determinar, en caso de que no se logre un enlace, la causa del error. El volumen de este altavoz puede variarse mediante comandos software o desconectarse.

CHIP DE MODEM

Los datos no se transmiten por la línea telefónica tal cual, sino que se utilizan para modular una señal llamada portadora. El módem receptor decodifica esta señal obteniendo de nuevo los datos digitales. Ambos procesos son realizados por este circuito, habitualmente fabricado por Rockwell o Sierra.

ROM DE PROGRAMA

Contiene el programa que gestiona el funcionamiento del módem. Algunos modelos implementan una memoria Flash cuyo contenido puede actualizarse con nuevas versiones del firmware que corrijan errores o implementen nuevos protocolos de comunicación.

PROCESADOR

Ejecuta el programa contenido en la ROM. Básicamente recoge los datos que le llegan por el conector de datos, les aplica los algoritmos del protocolo de comunicaciones (compresión, corrección de errores...) y los envía al chip de módem. También realiza el proceso de decodificación de los datos.



ADAPTADOR DE SEÑAL

Esta circuitería analógica, cuya parte más visible es un pequeño transformador, se encarga de adaptar los diferentes niveles de voltaje entre la línea telefónica y el interior del módem. También proporciona protección contra posibles sobrecargas en la línea, como las ocasionadas por una tormenta.

CONECTOR DE LINEA

La entrada marcada como línea (LINE) se conecta a una toma de teléfono estándar mediante un cable que se suministra junto con el módem. Al otro conector (TEL o PHONE) es posible acoplar un aparato telefónico que se podrá utilizar de forma normal mientras no se encuentre funcionando el aparato.

MICROINTERRUPTORES

Aunque gran parte de los parámetros de configuración del módem se almacenan en una memoria RAM no volátil, existen ciertos valores que es preciso indicar mediante una serie de microinterruptores o jumpers internos, como por ejemplo la dirección del puerto serie o la interrupción que utiliza.

CONECTOR DE DATOS

Por aquí recibe el módem los datos que debe enviar y devuelve la información que haya recibido por la línea. Si el módem es interno se trata de una conexión al bus del ordenador, mientras que si se trata de un modelo externo se emplea un conector en forma de D que se conecta a un puerto serie del PC.



DICCIONARIO

ASINCRONO: Método de comunicación en el que el tiempo entre caracteres transmitidos no es constante.
BAUDIO: Estado de señalización del módem, que habitualmente abarca varios bits de datos.
BBS: Ordenador conectado a la línea telefónica que da servicios de mensajes, noticias e intercambio de ficheros.
CTS/RTS: Mecanismo de contención harware entre el módem y el ordenador.
DCE: Data Communications Equipment: el módem.
DTE: Data Terminal Equipment: el ordenador.
DOWNLOAD: Acción de transferir un fichero desde un ordenador remoto al local.
DUPLEX: Posibilidad de enviar y recibir datos por la misma línea. Si se pueden realizar ambas acciones a la vez se denomina Full Duplex.
HAYES: Sistema de comandos para controlar el módem. Comienzan por las letras AT.
ITU-TSS: Comité encargado de establecer los estándares de protocolos de datos. Antiguamente se denominaba CCITT.
LAP-M: Protocolo de corrección de errores.
MNP: Conjunto de protocolos de compresión y corrección de errores.
UART: Circuito que gestiona el puerto serie del ordenador.
UPLOAD: Acción de enviar un archivo desde nuestro ordenador al remoto.
V.XX: Estándares de comunicaciones del comite ITU-TSS.
XON-XOFF: Metodo software para sincronizar módem y PC.

LUCES DE ESTADO

Marcan el estado del módem en un instante determinado. Las más habituales son:

- **AA (Auto Answer):** Modo autorespuesta. El módem contestará las llamadas que se reciban.
- **CD (Carrier Detect):** Indica que hay conexión (portadora) entre el módem local y el remoto.
- **OH (Off Hook):** Esta luz se enciende cuando el módem tiene descolgada la línea.
- **TR (Terminal Ready):** Permanece encendida cuando el programa de comunicaciones está utilizando el módem.
- **MR (Modem Ready):** El módem está encendido y listo para funcionar.
- **DC (Data Compression):** El protocolo de comunicación seleccionado utiliza compresión de datos.
- **Números:** Marcan la velocidad a la que está funcionando el módem. Habitualmente se omiten los dos ceros finales. Si se utiliza compresión, la velocidad real puede ser superior a la indicada.



LEDS DE ACTIVIDAD

El indicador RD (Receive Data) parpadeará cuando el módem se encuentre recibiendo datos esde el rodenador remoto. Al lado de este 'led' se encuentra el etiquetado como SD (Send Data), que destellará cuando nuestro módem se encuentre enviando datos hacia el exterior.

PARTE POSTERIOR

Además de los conectores de línea y de teléfono, idénticos a los de los modelos internos, encontrará una toma de alimentación y un conector de datos, habitualmente en forma de D. Si su módem no lo incluye deberá adquirir un cable que enlace este conector con un puerto serie libre de su ordenador.



VENTA UNICAMENTE A DISTRIBUIDORES





INTEL INSIDE es una marca registrada de Intel Corporation.



CPU	486 DX 66/75/100 Pentium 75/90/100/120/133
MEMORIA RAM	4/8 Mb de serie, ampliables a 32/40
MEMORIA CACHE	128/256
DISCO DURO	Removible. Desde 340 Mb / 850 Mb
UNIDAD DE DISKETTE	3,5" 1,44 Mb
MEMORIA GRÁFICA	1/ 2 Mb
AUDIO	Compatible Microsoft Sound System Micrófono y altavoz incorporado
INTERFACE	PCMCIA tipo IV incluida (Una del tipo III y una del tipo II) Jack de line in y out más el de micrófono Un puerto serie y uno paralelo Ratón tipo trackball incluido Puerto externo de VGA y teclado Conector de 200 pines para caja exterior VESA
ALIMENTACIÓN	Sistema inteligente de control Batería recargable Ni-Cd / Ni-MH
PESO	3 Kilogramos
CAJA EXTERIOR VESA	4 slots ISA de 16 bits y 2 VESA LB de 32 Unidades de 5,25 y 3,5"
OPCIONAL	CD-ROM Portátil interno/externo











Ordenadores y Kits de ordenadores 486 VESA L.B, Pentium, PCI, Placas Madre, Redes, Video, Comunicaciones, Memorias, Coprocesadores, Monitores, Filtros ópticos, Teclados, Fax/Modem, Fuentes, Cajas, S.A.I., Discos duros y ópticos, Backup, Floppy, Impresoras: matriciales, de inyección y láser, Ratones, Joysticks, Tabletas digitalizadoras, Scanners para PC, CD-ROM y Multimedia.







































SON MARCAS REGISTRADAS POR SUS FABRICANTES



IMPORTACION Y DISTRIBUCION MAYORISTA DE PRODUCTOS INFORMATICOS

Delegación para CATALUÑA
LLULL, 96 - 08005 BARCELONA
TEL (93) 300 50 10 * FAX (93) 485 56 46 *

AV. DE BAVIERA, 1 - 28028 MADRID
TEL (91) 361 31 52 * FAX (91) 355 89 61

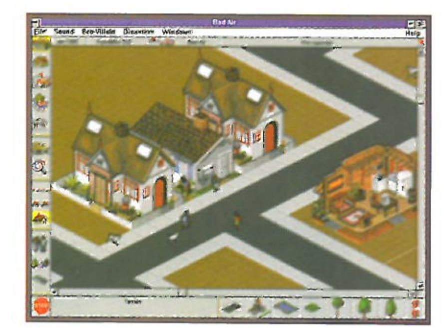
LLAMADA DE FUERA DE MADRID
TEL (902) 21 00 95 FAX (902) 21 00 98

Se beneficiaran hasta un 30% en su llamada, pregunte a su oficina local de telefónica.

SIM TOWER • SIM TOWN

Maxis sigue con sus simuladores





Maxis continua sumergida en la elaboración de títulos para su ya famosa y emblemática serie SIM. En esta ocasión ha aprovechado la proximidad de la campaña de Navidad para lanzar dos productos con los que los adeptos a este tipo de programas podrán deleitarse de nuevo. El primero de estos títulos es Sim Tower, en el que el cometido es edificar una inmensa torre, administrarla y dotarla de los servicios necesarios que necesitaría tal monstruo de la arquitectura. La mecánica que ha de seguirse en Sim Tower es la típica en este tipo de programas: el jugador dispone de una cantidad de créditos inicial que tendrá que emplear en la construcción de apartamentos, habitaciones de hotel, oficinas o ascensores, y hacer que todo esto sea productivo y le rinda unos pingües beneficios.

El segundo título se llama Sim Town, y es una especie de Sim City 2000 pero destinado a los más pequeños de la casa, por lo que su manejo y desarrollo es algo más sencillo que su hermano mayor. Con este simulador los niños aprenderán lo difícil que es gobernar una ciudad y los quebraderos de cabeza que sufre un alcalde. Todo está amenizado por unos gráficos en SVGA dotados de simpáticos detalles, junto con animaciones y sonidos adecuados para el público hacia el que está destinado. Dos nuevos títulos que esperamos cumplan con la calidad de Maxis.

MICROPROSE

Top Gun

Después de realizar un breve paréntesis en la producción de simuladores de vuelo, los reyes de este género vuelven a sorprendernos con un programa mucho más espectacular y real que sus anteriores entregas. Se trata de un simulador de vuelo inspirado en la película homónima, donde incluso aparecerán algunos de los protagonistas del propio filme. Por supuesto, uno de los cazas a pilotar será el flamante F-14 Tomcat.









TEAM 17

Worms

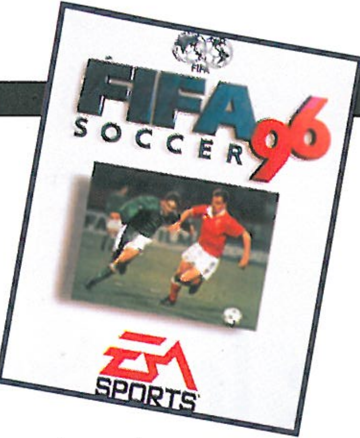


Uno de los lanzamientos que mejor sabor de boca nos dejó en el pasado ECTS de Londres fue Worms, de Team 17. Este juego puede recordar, en principio, a los traviesos Lemmings de Psygnosis, pero cuenta con la particularidad de que las criaturas de Worms son bastante más inteligentes y no se suicidan en manada como los personajillos de pelo verde. Worms podría considerarse como un juego de estrategia, donde el objetivo consiste en aniquilar al equipo contrario usando todo tipo de armas y artimañas. Pero lo mejor de este sencillo y adictivo programa es que en una misma partida pueden participar hasta tres equipos simultánemente, ganando aquel que consiga mantener vivos al mayor número de efectivos.



ELECTRONIC ARTS

FIFA 96



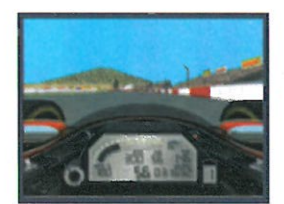
Siguiendo con su línea deportiva, EA se encuentra trabajando en lo que será su lanzamiento estrella para dicho género. Es nada más y nada menos que la segunda parte de FIFA International Soccer, aquel juego de fútbol que más que un juego era una auténtica película del deporte rey. Pero en Electronic Arts han hecho lo que parecía imposible: mejorar este excepcional título. Para ello han creado un simulador balompédico en tres dimensiones dotado de un sinfín de detalles que lo convertirán en el patrón a seguir para lanzamientos futuros. Por primera vez en un PC, un juego de fútbol le trasladará a un terreno de juego virtual en el que sentirá la emoción y calor de las gradas como si estuviera ellas. Como recordará, en la anterior parte solo podía jugar con las selecciones nacionales que disputaron el último Campeonato Mundial, pero en esta se han incluido los clubes más pepresentativos de los cinco continentes.



PAPYRUS

Indycar 2.0

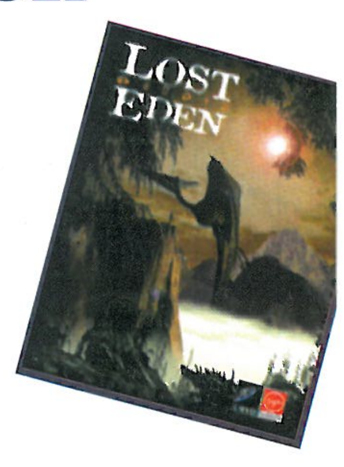
Debido a la inminente aparición de F-1 Grand Prix II, Papyrus se ha puesto las pilas y se encuentra manos a la obra editando una nueva versión muy mejorada de su Indycar. Nuevas opciones, como resolución en SVGA o pilotar el monoplaza desde fuera, serán algunas de sus novedades.





CRYO

Lost Eden



De los creadores de Dune y Megarace llega el esperado Lost Eden, un juego que se ha hecho de rogar, pero que a finales este mes verá la luz. Esta aventura le trasladará a la prehistoria y le obligará a convivir con los dinosaurios. Lost Eden dispone de una animación gráfica sin igual, con personajes y escenarios enteramente tridimensionales y renderizados con una extrema calidad.

THE BITMAP BROTHERS

Z



The Bitmap Brothers atacan de nuevo con otro de sus singulares y adictivos videojuegos. El producto en cuestión es un juego muy al estilo del Dune II, Warcraft o el más reciente Command & Conquer. Un sencillo desarrollo y una divertida introducción dan paso a un superadictivo juego que, al igual que sus congéneres, está dotado de una jugabilidad sin límites. Pero no todo será caos y destrucción en Z, ya que también se le está dotando con unas grandes dosis de humor que harán que soltemos alguna que otra carcajada con las situaciones que vivirán sus extraños protagonistas. Estos son unos curiosos cyborgs aficionados a la cerveza.







Fundador de Rocket Science



Entre las compañías que distribuyen sus productos a través de BMG Interactive Entertainment está Rocket Science, una de las firmas más innovadoras de los últimos tiempos y la responsable de uno de los juegos más celebrados de la última hornada: Loadstar.

"Usamos todos los trucos a nuestro alcance"

Formada por personas procedentes del mundo del cine y la programación, Rocket Science basa su fuerza en la exploración de las nuevas vías que cambiarán el actual panorama del videojuego.

¿Qué motivos impulsaron a un grupo de personas relacionadas con el cine a pasarse al campo de los videojuegos?

La razón principal es que cuando trabajas en una película tienes que ejecutar las ideas del director, mientras que si te dedicas a los juegos hay más oportunidades de participar en el proceso creativo.

¿Cuál de las dos actividades proporciona más ganancias?

Depende de si estás hablando del señor Spielberg o de un productor independiente. Lo realmente interesante es que el pasado año se gastaron en videojuegos 6.000 millones de dólares, mientras que las ventas de entradas para películas a nivel mundial sólo sumaron 5.000 millones de dólares.

La influencia del cine se nota mucho en todos sus productos. ¿Piensan seguir esta línea de trabajo de forma exclusiva?

Estamos evolucionando en otras direcciones, como los juegos 3D en tiempo real, pero también continuaremos con las aventuras gráficas. Lo más importante es el juego en sí mismo y no la forma en que se cuente o se haga.

BMG EN ESPAÑA

Se inició en el negocio de la música, pero ahora presta una especial atención a las tecnologías emergentes. Por esta razón, la división de Entretenimiento Interactivo de BMG cuenta con un catálogo de productos informáticos de primera línea. Entre las firmas que se refugian bajo el paraguas de BMG están Crystal Dinamics, Rocket Science, DMA Design, Cyberflix, Unlimited, MMS Software o World Media. De esta forma, la música, los libros digitales, los juegos, los programas educativos y cualquier medio susceptible de ser tratado de forma digital se incorpora a una compañía con una clara vocación global.

¿Hacia qué audiencia se orientan sus productos?

Tanto a público que juega por primera como a jugadores con experiencia. Tratamos de hacer juegos un poco más fáciles, más entretenidos y más accesibles que los tradicionales juegos de rol.

¿Cuál es su opinión sobre el futuro de los videojuegos?

Hay muchas oportunidades, porque estamos en las etapas iniciales del desarrollo de esta industria, pero me parece que los programadores lo van a tener cada vez más complicado, especialmente en lo que se refiere a la planificación y el desarrollo de los títulos.

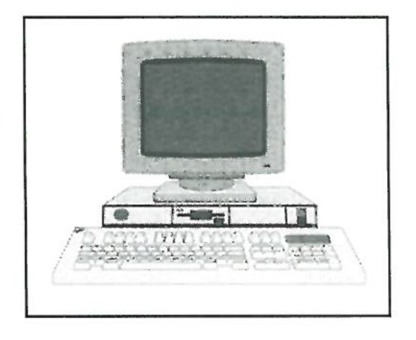


¿Piensa que actualmente los programas se llenan de músicas, efectos de sonido y gráficos no esenciales que están dejando de lado la jugabilidad?

Es posible, pero nosotros ponemos mucho cuidado para no hacerlo. En Rocket Science pensamos que lo principal es el juego en sí mismo, lo que no quiere decir que no tratemos de hacer nuestros productos lo más espectaculares que podamos, utilizando todos los recursos a nuestro alcance.

Hablemos un poco de Loadstar. ¿Fue difícil elaborarlo?

El principal problema fue la enorme cantidad de imágenes que incluía. No teníamos muy claro como manejar todas esas secuencias, dónde colocarlas, cómo comprimirlas... El segundo problema fue eliminar el tiempo que pasa entre que pulsas el botón del ratón y se ejecuta la acción. En muchos juegos, este tiempo es excesivamente largo y sabemos que eso resta jugabilidad. En Loadstar hemos conseguido que la acción se ejecute instantáneamente.



DEIMA COMPUTERS

C/ Francisco de Ricci 10 (Metro Argüelles)
28015 Madrid
Tels. 544 24 24 Fax: 544 81 44
Servicio Tecnico: 544 30 61

ORDENADORES PREPARADOS PARA EL FUTURO:

¡¡WINDOWS 95 - INTERNET!!

CONFIGURACION BASICA

* Placa Base con 256 Kb de caché ampliable, Multizócalo, ZIFF SOCKET, 4 slot PCI, 4 Slot. ISA. Green PC
* Caja Minitorre con Display y Fuente de alimentación
* 8 Mb de memoria RAM [ampliable a 128 Mb] SIMM de 72 contactos
* Disco Duro de 540 Mb reales High Speed
* Una diquetera 3 1/2 1.44 Mb
* Tarjeta SVGA PCI 1 Mb ampliable a 2 Mb [1.280, hasta 32 millones de colores]
* 2 Serie, un Paralelo, un Juego
* Controladora IDE+Multi I/O PCI alta velocidad
* Monitor SVGA Color, 14", 0.28 Pitch 1.024 x 768 Green, B. radiación
* Ratones 3 botones [compatible Microsof + Alfombrilla]
* Teclado expandido 102 teclas Castellano [Profesional]
* Coprocesador matemático integrado en el Microprocesador
* MS-DOS 6.2 Castellano + Antivirus [Manual y Licencia]
* Ventilador de CPU incorporado



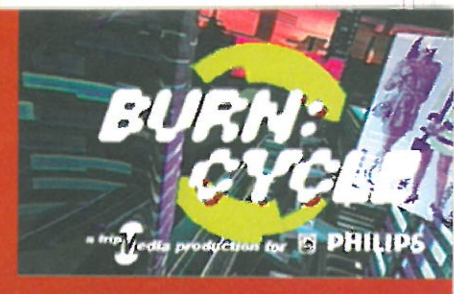
REGALO FILTRO DE CRISTAL

MODELO

INTEL 486 DX4-75	117.200 [136.000 CON I.V.A.]
INTEL 486 DX4-100	119.800 [139.000 CON I.V.A.]
INTEL PENTIUM - 75	133.600 [155.000 CON I.V.A.]
INTEL PENTIUM - 90	140.000 [162.400 CON I.V.A.]
INTEL PENTIUM - 100	142.500 [165.300 CON I.V.A.]
INTEL PENTIUM - 120	159.400 [184.900 CON I.V.A.]
INTEL PENTIUM - 133	179.900 [208.700 CON I.V.A.]
Ampliacón a Disco Duro 850 Mb	+ 4.000 IVA incluido
Ampliación a 16 Mb de RAM	+32.000 IVA incluido
Monitor SVGA Color 17" Green 0.26 1280x1024 N.E.	+62.000 IVA incluido
PLACA INTEL TRITON	+ 2.800 IVA incluido
WINDOWS 95	+15.500 IVA incluido

SIMO 95

GARANTIA 12 MESES. SERVICIO TECNICO PROPIO
INSCRITA EN EL REGISTRO MERCANTIL MADRID T8426-L0-F177-S8



Psicodelia Cyber Punk

De todos es sabido que los poseedores de CD-i de Philips tienen un amplio catálogo de juegos donde elegir, pero lo que deben conocer ahora es que a esta lista se va a añadir el juego más frenético, intenso y genial que ha sido creado para esa plataforma. Hablamos de Burn: Cycle una aventura cyberpunk que sigue la estela de la famosa película Blade Runner.

Desde hace unos años se ha introducido de forma sigilosa en el mercado de la electrónica un aparato que a muchos usuarios de juegos para ordenadores personales les resultará bastante conocido: el CD-i de Philips.

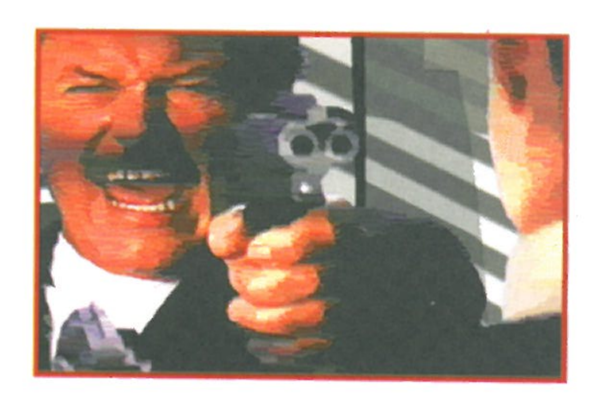
Este periférico, que se acopla a una televisión estándar y funciona como consola de videojuegos, como reproductor de películas y que trabaja con los programas educativos y lúdicos de forma similar a un lector CD-ROM, es una excepcional máquina que ofrece unas posibilidades magníficas, tanto culturales como de ocio.

El catálogo de productos para CD-i abarca desde programas educativos y culturales hasta las más recientes películas salidas de los estudios de Hollywood, sin olvidar el campo que nos ocupa en estas páginas: los juegos. Y en este área destaca precisamente el programa Burn: Cycle, uno de los mejores productos que se pueden encontrar hoy en día en el mercado del software lúdico.

El CD-i no es una máquina que vaya a hacer sombra al ordenador personal (ni siquiera lo pretende), puesto que cada una cuenta con su propia personalidad a la hora de ofrecer juegos. Sin embargo, gracias a la competencia que se ha entablado entre los programadores por ofrecer productos mejores y más reales, los usuarios tanto de una como otra plataforma de trabajo han sido los usuarios de ambas los que salido ganando.

Desde el mismo momento de su gestación hasta su puesta a la ven-

El futurista y cyberpunk Burn: Cycle fue catalogado en la pasada feria CES de Chicago (EEUU) como uno de los diez mejores juegos del momento





ta, la espectacularidad ha estado ligada a Burn: Cycle, como así lo indica la extraordinaria campaña publicitaria que la compañía holandesa Philips puso en marcha en el Reino Unido en el momento de su lanzamiento. Espectacular también es el currículum de este juego, que cuenta en su haber con el orgulloso título de haber sido considerado como uno de los diez mejores juegos el momento en la feria Consummer Electronic Show (CES) de Chicago.

DIALOGOS EN CASTELLANO

Sin embargo, los que estén un poco rodados en el mundo del CD-i de Philips se preguntarán por qué comentamos ahora un juego que lleva en el mercado español casi un año y que es para esta plataforma. Pues muy sencillo, porque este juegazo va a salir a la venta completamente traducido al castellano, incluidas las voces de los personajes, las cuales están dobladas a la perfección, e incluso impostadas con ese toque barriobajero y chulesco que haría las delicias del Ramoncín de turno.

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención de este título es la trama argumental y el ambiente futurista y cyberpunk que destila a lo largo de todo su desarrollo. Podríamos decir que se trata como de una especie de película a lo Blade Runner pero en videojuego.

Pero ante todo una advertencia. En Burn: Cycle se incluyen dosis de violencia bastante fuertes, donde la sangre está muy presente. Pero esto es algo que en principio no debe de asustar a nadie, ya que el juego está expresamente recomendado para mayores de edad, y no sólo por su grado de violencia, que es bastante elevado, sino también por su complejidad y por la dificultad para resolver las situaciones en las que el jugador se verá inmerso.



Pese a que el juego incluye escenas violentas, también podrá disfrutar de imágenes como esta.



Cuando el jugador monta en la nave para trasladarse a otros lugares la aventura se convierte en un arcade.







Con este juego no es necesario utilizar el Digital Video Cartridge, preciso en otros programas para CD-i.

Pese a lo complicado de sus acciones, la mecánica del juego es relativamente sencilla. Bajo una perspectiva en primera persona, el jugador tiene que abrirse paso e investigar en un mundo futurista plagado de grandes peligros y gente hostil que, al menor paso en falso, hará saltar nuestro cuerpo por los aires. Y lo de saltar por los aires es literal, porque resulta que al protagonista le han inoculado un virus en la cabeza que estallará transcurridas dos horas. Por tanto, el objetivo no es otro que encontrar la forma de inactivar dicho virus antes de que se cumpla el plazo marcado. Una simple cuestión de vida o muerte.

Durante este tiempo el jugador tendrá que visitar edificios semiderruidos e incluso viajar a bordo de una espectacular nave, que tendrá que conducir cuando se traslade hacia otros lugares de la ciudad. Lo que le permitirá avanzar en el juego será una serie de objetos que tendrá que conseguir de las formas más variadas, como buscando en la chaqueta de algún macilento cadáver o hablando con gángsteres de poca monta, pero sobre todo por medio de la resolución de puzzles, que servirán de llave para superar determinados momentos.

PROBLEMAS EN LA CABEZA

Cuando hablamos de la tendencia cyberpunk del juego no sólo nos referimos a su estética. También el concepto global del programa aceptaría está definición. Jugar con Burn: Cycle es como participar en una película del tipo de Blade Runner, pero tampoco es sólo eso. Burn: Cycle tampoco es sólo la recreación de un ambiente más o menos snob, un cúmulo de sensaciones o un cruce de efectos gráficos, sino un tremendo juegazo que cautivará desde el primer instante a todos los que se atrevan a jugarlo de principio a fin.


★★★★
BURN: CYCLE
FABRICANTE: PHILIPS
PRECIO: No disponible
DISTRIBUIDOR: PHILIPS
C/ Martínez Villergas,49.
28027 Madrid Tel.: (91) 404 22 00

Y para cautivar utiliza unas armas que no están al alcance de cualquiera. En el aspecto gráfico cuenta con la ventaja de que no es necesario utilizar el Digital Video Cartridge para CD-i, lo que supone un ahorro para aquellos que no dispongan de él.

Respecto a los sonidos, la música sigue la línea cyberpunk de todo el juego, aunque no cuenta con melodías extraordinarias. Los efectos sonoros están muy bien logrados, con una gran variedad de sonidos electrónicos, mientras que los diálogos son numerosos y de gran calidad. Por último, en cuanto a la jugabilidad, Burn: Cycle destaca por su hipnotizante adictividad, aunque la extrema dificultad le resta muchos puntos.

ENRIQUE RICART



Philips ha conseguido incluir 45 minutos de secuencias de vídeo en un solo CD.



EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

EL SEGUNDO TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR AUTOMÁTICO
NOVEDAD MUNDIAL

1995
el Periódico

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ____________________

Apellidos ____________________

Dirección ____________________

____________________ Tel ____________________

Población ____________________

C.P. ____________ Provincia ____________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Abril/Junio 1995: 3.495 ptas.

Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

De venta en las mejores librerías
y en SERVICAIXA

Venda d'entrades les 24 hores
ServiCaixa "la Caixa"

el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Roger Wilco, el desastre humano más afamado de la Tierra y parte de la galaxia, llega a nuestros ordenadores una vez más en un intento desesperado por salir airoso, aunque sea por casualidad, de una aventura.



CUMPLE LA LEY DE MURPHY

SPACE QUEST 6

Sierra ataca otra vez con un nuevo capítulo de la serie Space Quest que, junto con la de Larry, alcanza ya la sexta entrega, únicamente sobrepasadas por otra gran saga, la de King Quest, que ya va por la séptima parte.

Una vez más, el juego va a hacer partícipe al jugador de las desavenencias espaciales de este cadete interestelar que, por más que lo intenta, nunca consigue dar una a derechas.

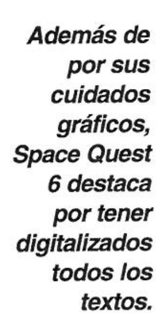
Esta vez, el problema de Roger Wilco estriba en que lo que arregla por un lado lo trastabilla por otro, siendo el resultado del desastre, mayor que el del acierto. De esta manera nos encontramos con que después de todos estos años, Roger sigue con su sempiterno rango de cadete. Sin embargo, este noble muchachote sigue sin darse por vencido, y una vez más va a intentar salvar al mundo como pueda, en un nuevo intento por llegar a capitán de una gran nave espacial.

La aventura da comienzo con Roger Wilco en una situación nada honrosa, como suele ser habitual en los comienzos de todas sus aventuras. En esta ha sido nombrado nada más y nada menos que Jefe Superior de Primera Clase en Cuidados Sanitarios e Higiene, o sea, el que tiene que pasarse todo el día, aspirador en mano, recogiendo los desperdicios que sus superiores van

Por primera vez en la saga Space Quest, los gráficos están en SVGA.






Además de por sus cuidados gráficos, Space Quest 6 destaca por tener digitalizados todos los textos.



dejando. Como véis, no es precísamente el sueño de cualquier joven ambicioso. Pero por una de esas casualidades de la vida Roger recibe un insólito encargo que, si consigue llevar a buen fin, podría hacer que se revisase su hoja de servicios y que se hiciese la vista gorda en alguno de sus apartados.

Sin pensárselo dos veces, Roger se lanza de lleno a una nueva aventura que de nuevo no empieza con muy buen pie. Parece ser que ese viejo y destartalado robot encargado del teletransporte no ha realizado muy bien los calculos del viaje de Wilco, y éste se encuentra sorprendentemente hundido en el asfalto de cintura para abajo. Una accidentada situación, pero de muy fácil resolución, que incluso se encuentra en el manual que acompaña al juego. Con Roger ya totalmente a salvo, comienza la andadura por esta nueva aventura espacial, donde lo que más llama la atención es la inclusión de gráficos con resolución SVGA por primera vez en una aventura de la serie Space Quest. Otra novedad es que el juego no se desarrolla a pantalla completa como en sus antecesoras, sino a algo más de media pantalla, quedando la otra media para los textos de los diálogos. También en esta ocasión aparecen en pantalla las opciones de Caminar, Mirar, Coger, Hablar y Ayuda, muy al estilo del famoso sistema Scumm de LucasArts, como también se han cambiado el formato de los iconos que representan dichas acciones. Otro detalle de programación que se ha incluido es que, en ciertos casos, el paso de unos decorados a otros se realiza a través de scroll, y no por el típico sistema de salto de pantalla, un detalle que, aunque insiginificante para el desarrollo del juego, es de agradecer.


★★★★

SPACE QUEST 6
Aventura gráfica

FABRICANTE: SIERRA	
PRECIO: 8.500 pts. (IVA incluido)	
DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE C/ Tomás Redondo, 1. 1° F. Edif. Luarca 28033 Madrid. Tel.: (91) 381 53 32	
MEMORIA RAM: 8 Mb	SOPORTE: CD-ROM
DISCO DURO: —	GRÁFICOS: SVGA
	PROC.: 486DX/33

Pero en esta aventura las cuestiones gráficas no han sido el único aspecto que se ha tratado con esmero, puesto que el sonido también ha sido trabajado de una forma muy cuidada, como lo prueban la gran cantidad de realistas y espectaculares efectos sonoros, así como la digitalización de la voz de todos los textos del juego, que serán traducidos al español.

Space Quest 6 es un producto muy elaborado que deja bien a las claras que en Sierra no escasean las ideas y las ganas de programar aventuras, género al que la compañía norteamericana le debe prácticamente todos sus éxitos y esplendor. Sólo una cuestión más: ¿Hasta que número llegarán las entregas de esta serie espacial? Hagan sus apuestas.

ENRIQUE RICART

LOAD STAR

El mundo del cine



Guionistas, ténicos de FX, expertos en sonido y creadores de videojuegos se han unido para crear Loadstar.

es Loadstar, un juego donde se aprecia a las claras la conjunción entre todos.

★★★

LOADSTAR
Aventura gráfica

FABRICANTE: ROCKET SCIENCE

PRECIO: 5.990 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: ERBE
C/ Méndez Alvaro, 57.
28045 Madrid. Tel.: (91) 539 98 72

MEMORIA RAM: 4 Mb	**SOPORTE:** CD-ROM
DISCO DURO: 10 Kb	**GRÁFICOS:** VGA
	PROCES.: 486DX/33

Rocket Science, una empresa bautizada con el apelativo de 'supergrupo digital' debido a la participación en ella de expertos de los campos del videojuego, el cine, la informática y los efectos especiales acaba de aterrizar en España. Su carta de presentación

se pasa al videojuego

Loadstar cumple una premisa muy del gusto americano: acciones puntuales y secuencias espectaculares.

La compañía Rocket Science se creó en 1993 y parece el fruto de una fusión entre Hollywood (por el empleo de escenas cinematográficas en sus juegos) y Silicon Valley (por la tecnología e infraestructuras que emplean). Jamás habíamos visto en una compañía tanto talento junto. En Rocket Science se han juntado profesionales provenientes de firmas tan importantes como Industrial Light & Magic, Marvel Comics, LucasArts Games, Apple Computer, además de guionistas y creadores de efectos especiales que trabajaron en la elaboración de películas como Terminator 2, Hook, Conan el Bárbaro, Alien, Jurassic Park o Abyss. Todo ello con la idea de crear verdaderas obras maestras del videojuego para los PC y las consolas de última generación. Su primer trabajo es Loadstar al que se le puede englobar dentro del género de los juegos interactivos, donde la misión consiste en llevar a cabo unas acciones determinadas en un momento concreto para después contemplar en el monitor unas espectaculares escenas animadas. A nuestro entender, Rocket Science ha ido sobre seguro en el mercado americano, pero aquí, en España, este tipo de juegos no cuenta con muchos adeptos. Tal vez lo hagan precisamente con la idea de hacer que este grupo de usuarios crezca. Allá ellos. Para dar vivacidad al juego, le han unos ligeros toques arcade para conseguir mayor vivacidad.

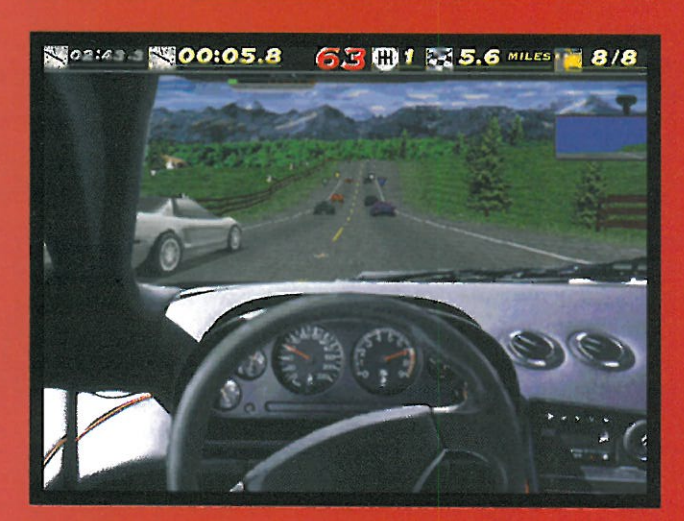
El argumento del juego es simple: estamos en el futuro y el jugador es un transportista mercenario que se juega el tipo conduciendo un tren a enormes velocidades al tiempo que despista a la policía. El objetivo es llegar sano y salvo al punto final de destino, cuya dirección se indica con una flecha en la parte superior de la pantalla, y con el tren en las mejores condiciones posibles. Para ello dispone de tres vidas que se agotará en cuanto el nivel de daños del tren llegue al máximo. El tren avanza automáticamente, pero habrá que llevarlo por las bifurcaciones pulsando rápidamente las teclas del cursor. Todo esto a la vez que dispara contra los vehículos policiales que se cruzan en su camino.

Al jugar con Loadstar se aprecia la experiencia cinematográfica de sus creadores: explosiones, decorados, efectos sonoros y alguna que otra escena impactante, como la que podrá ver cuando choque con un tren en dirección contraria.

Es innegable la extraordinaria calidad de este juego en todos sus apartados, aunque hubiera sido de agradecer una variedad mayor de decorados para hacer las fases menos monótonas. LoadStar es un juego interactivo, por lo que igual le encandila que le deja apático. Todo depende de la predisposición que tenga de probar algo diferente. A nosotros, desde luego, nos ha gustado lo suficiente como para dedicarle dos páginas.

ENRIQUE RICART

THE NEED FOR SPEED







En algunas ocasiones, cuando uno sale de viaje y se lanza a la autopista a tragar kilómetros en su modesto utilitario, se cruza con algunas de esas maravillas de la automoción que le ponen a uno los dientes largos. Ir casi al límite y contemplar atónito cómo un flamante Porsche o un Ferrari sobrepasa nuestro viejo vehículo provoca una sensación a medio camino entre la frustración y la envidia.

Darse el gustazo de conducir uno de estos deportivos de lujo sólo está al alcance de aquellos que tienen una cuenta corriente saneada o de los acertantes del pleno al quince. Por eso, aquellos que disponen de una economía normalita (es decir, tirando a floja) tienen que buscarse otras formas de sentir esa sensación de velocidad y vértigo. Aunque algo limitados, los videojuegos pueden atemperar el gusanillo.

Electronic Arts ha tratado de calmar las ansias de los conductores con menos posibilidades económicas con su programa más reciente, The need for speed. Con él, sentir el vértigo de la velocidad estará al alcance de casi cualquier persona.

A The need for speed se le podría calificar como un auténtico simulador de conducción, ya que el usuario tiene que desplegar toda la habilidad que le sea posible para manejar a altísma velocidad las ocho maravillas que le han colocado en su garaje.

Las marcas más emblemáticas del mercado automovilístico de lujo (Toyota, Lamborghini, Ferrari, Porsche, Chevrolet, Mazda, Acura y Dodge) están presentes en el juego. Los modelos más punteros de cada una de estas ocho marcas se pueden conducir por siete pistas diferentes por lo que las posibilidades del juego ganan muchos enteros.

En las diferentes pistas podrá encontrar paisajes alpinos, circuitos permanentes, autopistas con tráfico incluido y carreteras con patrullas de policía dispuestas a empapelarle con multas por exceso de velocidad.

Para jugar, el usuario dispone de cuatro modos de participación: carrera contrareloj, competiciones uno contra uno, carrera única y campeonato, y con un modo especial, llamado de prueba de prestaciones, donde podrá convertirse en un auténtico piloto de pruebas.

The Need for Speed es el juego de coches más realista y mejor realizado hasta ahora para este género, que cuenta sus adeptos por decenas de miles de jugadores en todo el mundo. Programas como este son los que hacen que adquirir un Pentium sea una acción de lo más gustosa, porque contemplar sus detalladísimos decorados en SVGA y moverse por ellos a una velocidad de vértigo es un placer difícilmente descriptible. En baja resolución también se puede disfrutar de él, pero la cosa cambia mucho.

The Need for Speed es casi el juego perfecto, si no fuera porque en ocasiones se hace algo incontrolable de manejar, lo que le resta algo de jugabilidad, pero que en nada empaña la excepcional adicción global del mismo.


★★★★

THE NEED FOR SPEED
Simulador automovilístico

FABRICANTE: ELECTRONIC ARTS

PRECIO: 6 990 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
C/ Rufino González, 23 bis. Edificio Arcade
28037 Madrid. Tel.: (91) 304 70 91

MEMORIA RAM: 8 Mb	SOPORTE: CD-ROM
DISCO DURO: 29 Mb	GRÁFICOS: VGA/SVGA
	PROCES.: 486DX2/66

ENRIQUE RICART

de sen freno







Los adeptos a los juegos de simulación automovilística se cuentan por



millares en el mundo y todos ellos estarán de acuerdo en catalogar



a The need for speed como el mejor juego del género hecho nunca.

UN DIA DE FURIA

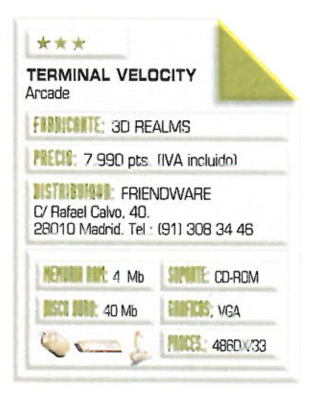


La producción de juegos para Windows 95 va por buen camino. Aunque Activision fue quien se adelantó al resto de compañías con el primer juego de 32 bits, Pitfall: the mayan adventure, el resto de empresas ya le han sacado el gustillo a este sistema operativo y hasta Microsoft, la desarrolladora de Windows 95, se ha enganchado a esta tendencia con Fury 3.

A estas alturas no vamos a descubrir lo adictivos que pueden llegar a ser los arcades matamarcianos. No se sabe muy bien por qué, pero son el género del videoadicto por excelencia, a pesar de la escasa variedad y falta de originalidad de la que suelen hacer gala.

Pues bien, un arcade es lo que late en el corazón del Términal Velocity o de Fury 3 (la versión para Windows 95).

Decenas de niveles con naves espaciales y androides ambientados en un entorno tridimensional es lo que le depararán estos dos programas hermanos.



En los primeros arcades espaciales, la acción se desarrollaba en dos dimensiones, con la única variante de que poseían un scroll horizontal o vertical en ocasiones con varios planos. Hace poco, algunos juegos del género comenzaron a incorporar planos isométricos, que proporcionaban al jugador un nuevo punto de vista más original y divertido. La búsqueda de nuevos enfoques no ha cesado desde los primeros arcades, pero ha sido Terminal Reality con Terminal Velocity y Fury 3 la que ha revolucionado el mercado de este género.

En ambos juegos, el objetivo no es ir avanzando por los limitados scrolls bidimensionales de otros programas similares, sino recorrer libremente y sin limitaciones el mapeado tridimensional. La particularidad de ambos juegos es que sus mundos están plagados de futuristas y atractivos escenarios cargados de texturas y detalles gráficos, lo que los convierte en un producto realmente bello y agradable de ver. El jugador que se atreva con Terminal Velocity o Fury 3 tiene ante sí ocho planetas para visitar, en los que tendrá que destruir objetivos terrestres y derribar el mayor número posible de naves enemigas haciendo uso de siete armas que podrá mejorar recogiendo los iconos repartidos por el recorrido. Terminal Velocity y Fury 3 son dos maravillas que no debe dejar pasar por alto porque, con el tiempo, serán los arcades tridimensionales por excelencia.

ENRIQUE RICART



Fury 3
vs.
Terminal Velocity

Aunque lleve el sello de Microsoft, Fury 3 no es una producción propia sino un trabajo que Terminal Reality ha realizado para la multinacional americana. El juego no es otro que una conversión del Terminal Velocity para el sistema operativo Windows 95. Aunque ambos programas han sido desarrollados por Terminal Reality, Terminal Velocity es sensiblemente mejor que Fury 3 en cuanto al tratamiento gráfico. Las texturas, el diseño de escenarios y sprites de Fury 3 son menos atractivos que los de Terminal Velocity, así como los disparos de las armas y las explosiones de los objetivos.

Si está indeciso por cuál de los dos juegos adquirir, hágase una pregunta: ¿Realmente merece la pena desembolsar medio sueldo para adquirir un poderoso hardware con el que disfrutar de un juego que puede correr bajo MS-DOS? Sólo usted sabe la respuesta.



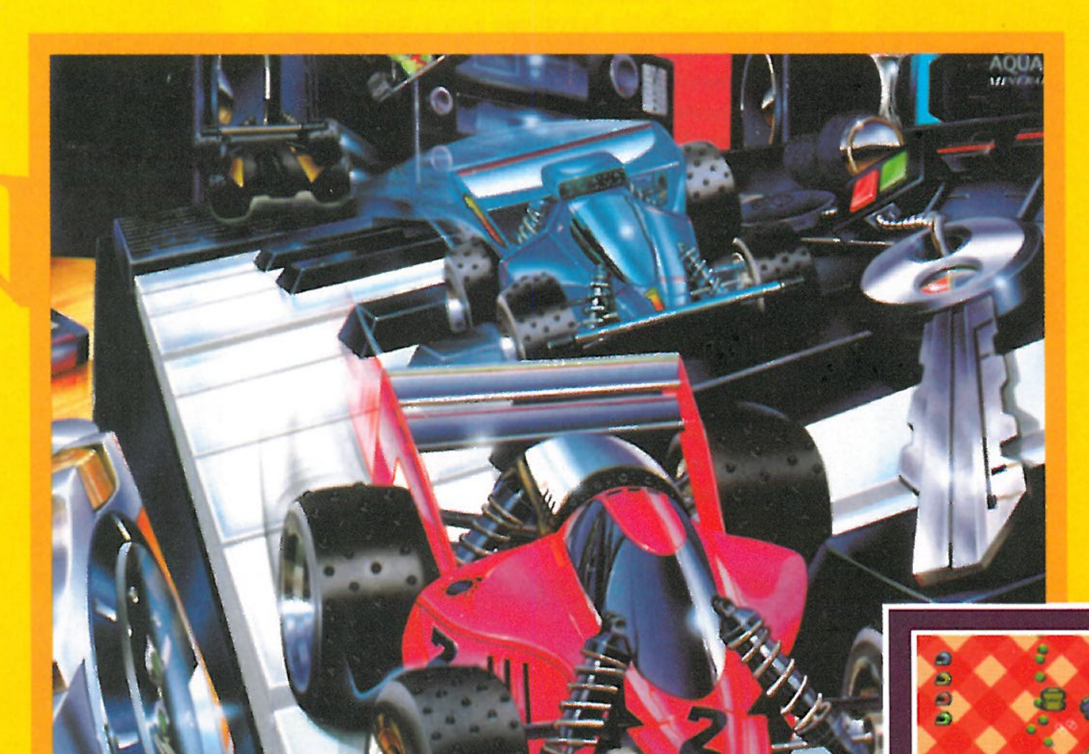


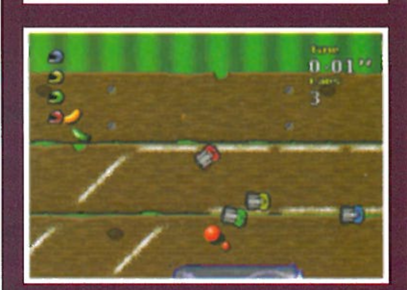




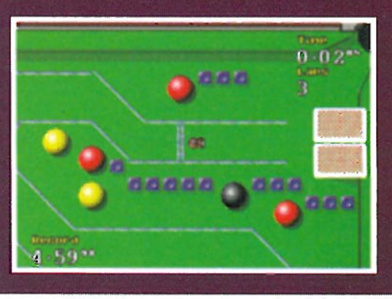
DE CARRERILLA

MicroMachines 2









Cuando MicroMachines apareció como juego para ordenador, algunos no daban crédito a lo que veían. Se trataba de un arcade de carreras en el que los vehículos eran esos minijuguetes homónimos, pero con unos toques de originalidad y aire fresco que consiguieron llamar la atención de los usuarios. La gracia del juego no sólo residía en ver a los vehículos moverse por la pantalla a una velocidad de vértigo; lo divertido era ver cómo las pistas por las que circulaban eran una mesa de cocina, el suelo del comedor, una bañera, el jardín e incluso una mesa de billar.

Sus creadores intentaron transmitir la verdadera identidad de los MicroMachines, es decir, cuatro vehículos con los que cualquier chaval se divierte una tarde entera improvisando un circuito en cualquier lugar u objeto de la casa. Y lo consiguieron.

Debido al éxito que MicroMachines cosechó en el mercado del videojuego, resultaba casi una obligación para Codemasters editar una segunda entrega de este original y divertido juego. La base sigue siendo la misma, o sea, cuatro modos de competición, una extensa variedad de vehículos para escoger, muchos circuitos en los que competir, nuevos decorados y toda la diversión de la que hacía gala su antecesor. Pero hay una cosa que diferencia a esta de la primera parte, y es que esta versión incluye, en su versión para CD-ROM, un kit de construcción con el que el jugador podrá diseñar cientos de circuitos a su antojo, sin más limitación que la que le permita su imaginación. Esto convierte a MicroMachines 2 en un juego para toda la vida, en el que cada vez que juegue disputará una carrera distinta en la que se retará a sí mismo como micropiloto.

★★★
MM 2
Arcade de carreras

FABRICANTE: CODEMASTERS
PRECIO: 7.495 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR: PROEIN
C/ Velazquez, 10
28001 Madrid. Tel.: (91) 576 22 08

MEMORIA RAM: 4 Mb	**SOPORTE:** CD-ROM
DISCO DURO: 15 Mb	**GRAFICOS:** VGA
	PROCES.: 386DX/40

ENRIQUE RICART

A PALO SECO

FUZZY'S MINIGOLF

Pixel Painters ha retomado la herencia legada por un simple pero divertidísimo juego llamado Zanny Golf para elaborar un minigolf de sencilla concepción técnica pero adictivo y muy entretenido: Fuzzy's World Minigolf.

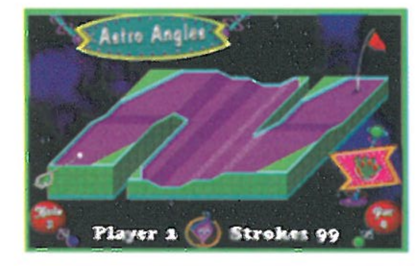
Juegos de golf ha habido muchos, y con diferentes grados de dificultad. Algunos de ellos exigían una habilidad y una destreza dignas del mismísimo Nick Faldo, mientras que otros disponían de un desarrollo puramente arcade, donde el realismo y la simulación daban paso a la originalidad y al entretenimiento en estado puro. Un juego que destacó precisamente por estos dos últimos aspectos fue Zanny Golf, un producto innovador y divertido cuyo éxito se basó en su peculiar desarrollo.
Pues bien, Fuzzy's World Minigolf recuerda bastante a aquel juego, puesto que las similitudes son constantes y las únicas diferencias son que éste último cuenta con más hoyos y con alguna que otra divertida sorpresa.
Fuzzy's World Minigolf no le hará complicarse la vida con la elección de los palos, la dirección del viento o la caída del green, puesto que sólo tendrá que llevar a cabo el objetivo básico del golf: meter la bola en el agujero con el menor número posible de golpes y salvando los obstáculos que se le planteen a lo largo de su recorrido por los dieciocho hoyos. Los obstáculos, el diseño gráfico de los diferentes hoyos y las divertidas sorpresas que le aguardan al introducir la bola en ellos son lo más espectacular del juego.
Seguramente, Fuzzy's World Minigolf no es un programa que dejará huella en el mundo del videojuego, pero eso no quita que se merezca unas horas de nuestro tiempo de ocio informático.

ENRIQUE RICART

El nombre de cada uno de los 18 hoyos del recorrido ha sido tomado de su principal característica.











ESTE MES GRATIS CON SUPER JUEGOS



Heretic

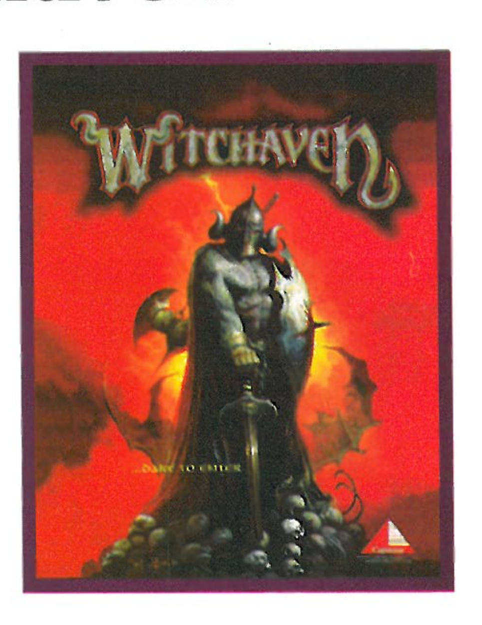
Al igual que sucedió con el archiconocido Doom, en esta producción de ID Software tampoco faltan los códigos secretos para que los niveles de este juego sean mucho más llevaderos y que el deambular por sus enrevesados y misteriosos laberintos no se convierta en un imposible.

- **RAMBO**. Da todas las armas y municiones
- **SKEL**. Proporciona todas las llaves
- **RAVMAP**. Cambia el modo de mapa
- **ENGAGExx**. Permite jugar en cualquier episodio (xx es el número del nivel).
- **PONCE**. Hace que el jugador recupere la energía perdida.
- **SHAZAM**. Aumenta el poder de las armas
- **MASSACRE**. Mata a todos los enemigos del nivel donde se encuentra el jugador.
- **IDKFA**. ¡Sorpresa!



Witchaven

Witchaven es un superjuego de Capstone tan adictivo como difícil. Pero, ¡sorpresa!, si quiere aniquilar a todos sus enemigos sin sufrir ni un mísero rayajo en la armadura sabemos como hacerlo. Pulse la tecla de retroceso e introduzca alguno de los siguientes códigos. Estas ayudas le harán salir vivo de cualquier embrollo.



SCOOTER: Proporciona al jugador todas las armas.

WANGO: Repone la energía y fortalece la armadura.

MOMMY: Facilita todas las pociones y hechizos.

Pitfall

Seguro que en más de una ocasión ha deseado contar con más vidas extras y más continuaciones para poder llegar al final de este estupendo arcade de plataformas. Pues cierre los ojos porque sus deseos están a punto de convertirse en realidad.

Abralos hombre, que tiene que seguir leyendo. Pues bien, aparte de estas dos ventajas le vamos a facilitar unos cuantos trucos más que a buen seguro le encantarán. Para que surtan efecto sólo tienen que teclear durante el juego los siguientes códigos:

- **MEOWMEOWLIKEMEOWMAN**. Esta clave permite obtener nueve vidas extra, una cifra que no está nada mal para seguir.
- **EATMOREBRAN**. Con esta combinación logrará nueve continuaciones.
- **LETSDOTHETIMEWARP**. Con esta podrá conectar desde el menú los niveles del juego en Atari 2600.
- **FRAMERATE**. Al teclear esta serie de letras, aparecrá en pantalla el número de frames (planos) por segundo.
- **HATMAN**. Convierte a Harry en un monigote.



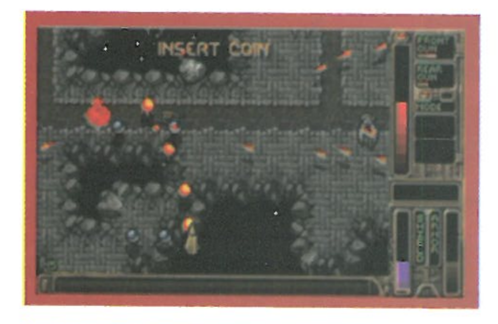




Tyrian

Tampoco se ha escapado de nuestra sección de trucos este fenomenal arcade shareware al estilo de los míticos matamarcianos, tan adictivos y codiciados por todos desde hace muchos años.
Cuando el jugador consigue acabarse el programa, éste le proporcionará un código para jugar otra vez con una nueva nave. Pero si tiene prisa por probar todas las máquinas y no tiene la intención ni tiempo de acabárselo seis veces, ahí van los códigos que tendrá que teclear en la pantalla del menú de presentación para jugar desde el principio con la nave que más le guste.







TECHNO

STORMWIND



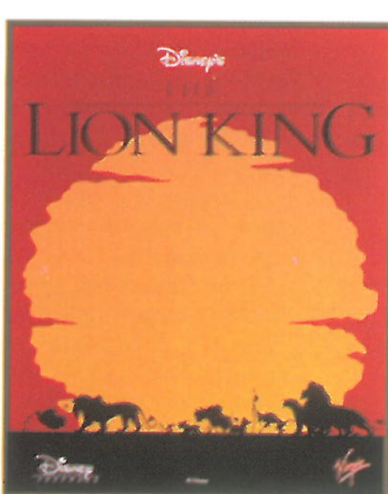
UNKNOWN

ENEMY

WEIRD

STEALTH

The Lion King



Si este juego le trae de cabeza, siga los siguientes pasos y se convertirá con facilidad en el rey de la selva.

- Arranque el juego normalmente hasta que aparezca la pantalla principal con el título del juego.
- Conecte las Opciones y en dicha pantalla teclee **DWARF**.
- Si todo ha ido bien en la parte superior de la pantalla comenzará a parpadear una palabra.
- Comience a jugar. Cuando lo desee, pulse L para pasar de nivel o H para incrementar la energía.



FX Fighter

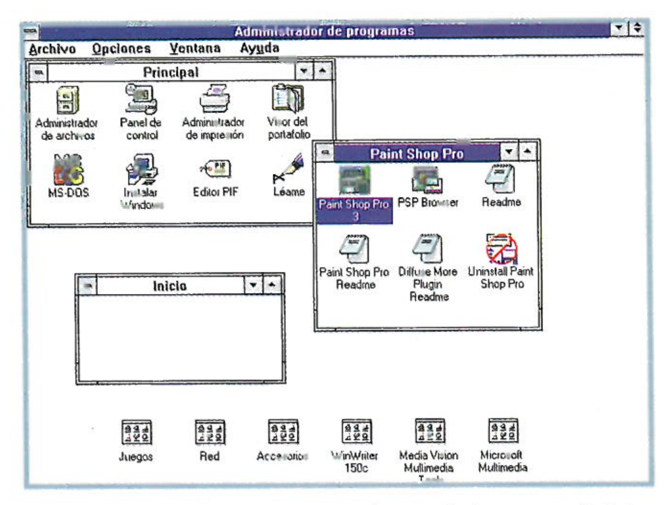
El primer juego de lucha tridimensional para PC está causando estragos por la originalidad y espectacularidad de su desarrollo, que permite ver el combate desde distintos puntos de vista. El problema es que esto lo realiza el programa automáticamente, mostrándonos a veces planos desde un punto de vista distinto que nosotros elegiríamos. A partir de ahora esto será historia. Tome nota de este truco y podrá mover la cámara a su antojo.

1 Durante cualquier combate pulse la tecla INICIO. Esta acción hará que pueda controlar la cámara moviéndola con las teclas del cursor, y efectuar un zoom de aumento o disminución con las teclas de RE PAG y AV PAG.



SOS

Si tiene problemas con su PC o con algún programa, no lo dude, escriba a **SUPER PC. Sección SOS . C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.** Intentaremos dar respuesta a sus dudas.



Arranque no pedido

Tengo un problema con el programa Paint Shop Pro que venía con su revista. Cuando entro en el Windows me sale el programa sin yo entrar en él. He seguido las instrucciones de instalación y sucede lo mismo. ¿Qué pasa?

Roberto Carlos Rodríguez
Las Palmas de Gran Canaria

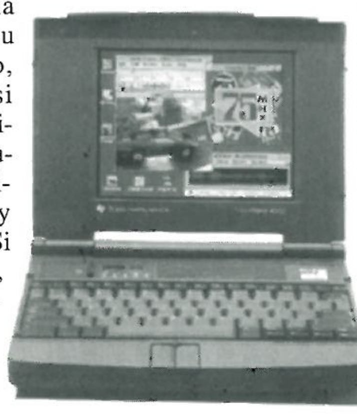
El arranque de un programa nada más entrar en Windows puede deberse a dos causas. O bien ha incluido el comando **LOAD=** seguido del nombre de programa en la sección [Windows] del archivo Win.Ini, o bien el programa se encuentra dentro del grupo de inicio. Probablemente su problema se debe a la segunda causa. Es posible que durante la instalación colocara inadvertidamente los iconos del programa dentro de la carpeta Inicio. Para solucionarlo abra esa carpeta y arrastre los iconos incluidos a cualquier otra.

CD-ROM y vídeo

Tengo un 486DX4/100MHz, 8Mb de RAM, tarjeta de vídeo SVGA y 540 Mb de disco duro.
1. Me acabo de comprar un CD-ROM de doble velocidad IDE. ¿Necesita controladora?
2. Cuando configuro en Windows 16 millones de colores y reinicio para hacer válidos los cambios aparece el mensaje: "The Miro Pinboard is not supported". ¿Qué pasa?
3. ¿Puedo grabar los programas del CD-ROM a disquetes?
4. ¿Cuál es la marca del ordenador portátil que aparece en la portada del número 26?

Jorge Fernández (Alicante)

1. Los CD-ROM de tipo IDE no precisan controladora, pues se conectan a la tarjeta controladora de disco duro. En el caso de que ésta sólo permita la conexión de dos discos duros y tenga ambos instalados, sustitúyala por otra que admita cuatro.
2. El problema es que su ordenador no detecta la presencia de la tarjeta gráfica porque su gestor de memoria la está enmascarando. Para solucionarlo, excluya alguna región de memoria superior. En el manual de su tarjeta se explica el procedimiento para ello.
3. Si el programa cabe en un disquete puede hacerlo normalmente, pero si ocupa varios puede trasladarlo a su disco duro mediante el uso de alguna utilidad de backup, tal como MSBackup que incluye el MS-DOS. Una vez en su disco duro, observe si hay algún fichero ejecutable del tipo Instalar y ejecútelo. Si no existe, es probable que no necesite instalación y funcione directamente.



4. Se trata de un dibujo inspirado en el TravelMate de Texas Instruments con una ampliación multimedia.

Dudas básicas

Me dirijo a ustedes para intentar resolver algunas dudas:
1. ¿Qué es un clónico?
2. ¿Es el Pentium el chip más potente en la actualidad?
3. ¿Qué clases de módem existen y qué precio tienen?
4. Quiero adquirir un traductor inglés-español que trabaje con bloques de texto, no palabra por palabra. ¿Cuál me recomiendan?
5. Tengo un problema con la funte TrueType de Windows Times New Roman, y es que en la presentación preliminar de Work aparece el tipo de letra distinto a como es en realidad y en la impresora sale igual. ¿Cómo se soluciona?

Montserrat Pazos
La Coruña

1. En principio, el único fabricante de ordenadores PC era IBM. Cuando esta compañía hizo públicas las especificaciones técnicas de su máquina, algunas compañías decidieron copiarla, lo que dió como resultado los PC clónicos.
2. Dentro de los procesadores 8086, el Pentium es el más potente.
3. La elección debe centrarse en los de 14.400 baudios o en los de 28.800. Dentro de estos últimos están los V-Fast y los que además incluyen el nuevo protocolo V-34, que pueden encontrarse por unas 15.000 pesetas.
4. Dentro de la oferta existente le recomendamos el Power Translator 5.1.
5. El problema es que sobreescibió la fuente original de Times New Roman con otra diferente. Para solucionarlo simplemente reinstale las fuentes a partir de los discos originales de Windows.

¿ EXISTE EL CRIMEN PERFECTO ?



Desde el instante en que se comete un crimen se pone en marcha una compleja maquinaria de investigación. Policías, guardias civiles, médicos, psiquiatras, forenses, investigadores, especialistas en informática, biólogos y químicos. Todos con un único objetivo: explicar el crimen y encontrar al culpable. Este mes, CONOCER trata este apasionante tema en el reportaje: ASI SE INVESTIGA UN CRIMEN.

YA A LA VENTA EL NUMERO DE NOVIEMBRE



SOS

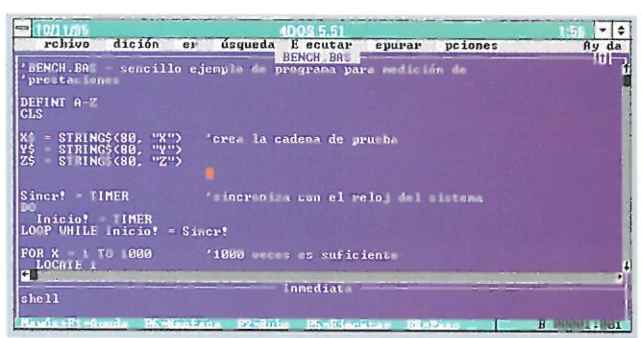


Acceso a Windows por el ratón

Uno de los problemas más habituales entre los nuevos usuarios de Windows 95 es conocer cuándo se está moviendo, copiando o creando un acceso directo de un objeto. Por defecto, la operación más usual es crear un acceso directo de un objeto, ya sea en una carpeta o sobre el Escritorio. Los manuales de Windows 95 indican que al arrastrar un icono de una carpeta a otra, sobre una misma unidad, se mueve el icono. Pero si al arrastrarlo se pulsa la tecla Ctrl, el icono se copia. Entre distintas unidades, el icono se copia, pero si se mantiene pulsada la tecla Mayúsculas el icono se mueve. Asimismo, si se arrastra un objeto, mientras se pulsan las teclas Ctrl y Mayúsculas, se crea en el destino un acceso directo. Si bien esto es cierto, lo más probable es que seamos incapaces de recordar la relación entre unidades, por lo que en ocasiones se creará un acceso directo y en otras una copia del objeto.
Para evitar estos líos, sepa que puede arrastrar un objeto con el botón secundario del ratón, con la diferencia de que al colocar el objeto en el destino (ya sea una carpeta o el Escritorio), aparecerá un menú con opciones como Mover aquí, Copiar aquí o Crear icono de acceso directo aquí. Básicamente las tres operaciones, pero con la salvedad de que este método evita recordar pulsaciones de teclas y relaciones absurdas entre unidades.

Sólo para programadores

Si utiliza habitualmente QBasic, sepa que en cualquier momento puede salir al DOS sin necesidad de guardar las líneas de código, salir al sistema operativo, volver a ejecutar QBasic y abrir el fichero de código. Para ello pulse la tecla F6, con lo que el cursor se conmutará a la línea de órdenes inferior. En esta ventana escriba **SHELL** y pulse Intro. Desde el DOS, lleve a cabo las operaciones que quiera, siempre y cuando estén permitidas por el sistema operativo. Cuando teclee **EXIT**, e Intro dos veces, volverá a la pantalla de trabajo de QBasic.
Este método le será de utilidad para conocer la hora actual, algo muy usual entre los que pasan horas y horas delante de un monitor. Por ejemplo, cuando pulse F6 en lugar de lo anterior escriba **SHELL ECHO.|TIME**
El DOS le mostrará el día y la hora.



Etiquetas Batch

El símbolo de etiqueta (:) en un fichero por lotes se interpreta como una marca donde el control de la ejecución del programa se desviará con una orden GOTO. Cuando el DOS encuentra el símbolo de etiqueta (:) salta esta orden, es decir pasa el control de la línea anterior a la siguiente. No ocurre así con la orden REM, que introduce un comentario interno para identificar un mensaje. El control pasa por esta orden. Ello se traduce en que muchos comentarios REM ralentizan el proceo en un fichero por lotes.
Para evitar la reducción de proceso debería añadir el símbolo de etiqueta a sus comentarios como sigue:
: FICHERO DE SEGURIDAD
Sin embargo el uso de etiquetas entorpece la lectura del código de un fichero por lotes muy extenso, ya que no será capaz de saber cuándo está ante una etiqueta y cuándo ante un comentario. La solución a este inconveniente sería añadir un segundo símbolo de etiqueta que identifique los mensajes. En el ejemplo anterior la cosa quedaría como sigue:
:: FICHERO DE SEGURIDAD

Choice enfático

La orden CHOICE realiza la función de mostrar un mensaje, permitiendo al usuario la introducción de un valor para tomar una decisión en un fichero por lotes. Este comando se suele encontrar en los archivos AUTOEXEC.BAT para actuar en consecuencia de una pregunta que se formula al usuario. En mi caso tengo definida una orden en el fichero AUTOEXEC.BAT que me indica si deseo ejecutar la emulación por software de la tarjeta Sound Blaster de Creative Labs.
Lo que muchos usuarios desconocen es que, aprovechándose de las ventajas del controlador de dispositivo ANSI.SYS, el DOS puede mostrar mensajes más amistosos con una orden CHOICE.



SOS

En el ejemplo del arranque de la emulación Sound Blaster, tengo definida una línea como sigue:

CHOICE "[0;37;41;1;5M ¿ARRANCAR SOUND BLASTER? [0M " /TS,10 /N /C:SN

El carácter de escape aparece manteniendo pulsada la tecla ALT y mientras se escribe el número 27 en el teclado.

Esta orden CHOICE mostrará un mensaje en fondo rojo con letras blancas parpadeantes. El parámetro del final del mensaje evita que esta orden se valide en la línea de comandos.

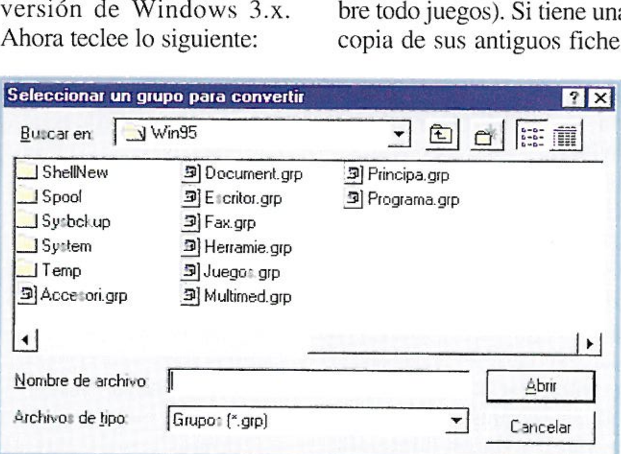
Programas para Windows 3.x en W95

Si no ha realizado una actualización de Windows 95, para mantener una copia de la versión anterior del DOS y Windows 3.x, tendrá que instalar manualmente todos los programas de Windows 3.x que quiera ver en el escritorio de Windows 95.

Un truco que no figura en los manuales del nuevo sistema operativo de Microsoft consiste en abrir una ventana DOS y situarse en el directorio donde tiene instalada la versión de Windows 3.x. Ahora teclee lo siguiente:

GRPCONV /M

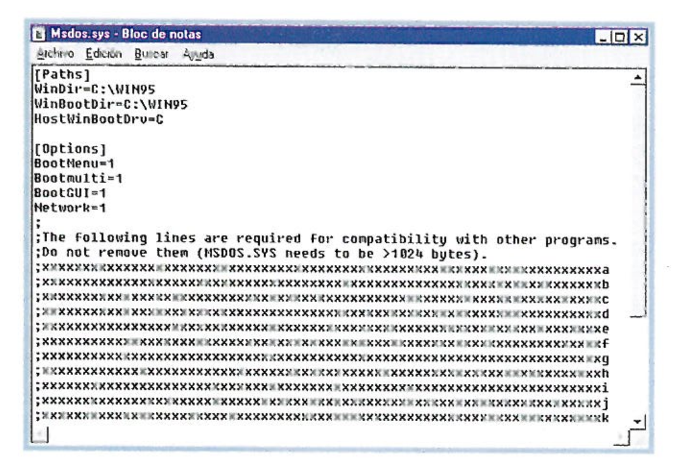
Aparecerá un cuadro de diálogo donde podrá seleccionar entre los Grupos de programas de Windows 3.x, aquellos que quiera ver en una carpeta de Windows 95. Este método no es del todo eficiente, dado que algunos programas de Windows 3.x comparten ficheros DLL en el subdirectorio SYSTEM. La mayoría de los grandes programas (procesadores de texto, hojas de cálculo, software para diseño, o bases de datos) deberán reinstalarse, pues este truco no funcionará con ellos.



Menus múltiples para Windows 95

Aunque este truco ya lo explicamos de forma más resumida, muchos usuarios nos insisten sobre el mismo, pues parece que no fue del todo explícito.

Suponga que se ha actualizado a Windows 95, pero que no hay forma alguna de acceder a la versión anterior del DOS nada más arrancar el ordenador (con el tiempo se ha dado cuenta de que son muchos los programas que todavía operan bajo DOS, sobre todo juegos). Si tiene una copia de sus antiguos ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, perfecto. Renómbrelos o copiélos desde una ventana DOS bajo Windows 95 como AUTOEXEC.DOS y CONFIG.DOS, respectivamente. Si no es así, cree estos dos ficheros con las órdenes oportunas como si estuviera pensando en arrancar su viejo DOS.


Msdos.sys - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
[Paths]
WinDir=C:\WIN95
WinBootDir=C:\WIN95
HostWinBootDrv=C

[Options]
BootMenu=1
Bootmulti=1
BootGUI=1
Network=1
;
;The following lines are required for compatibility with other programs.
;Do not remove them (MSDOS.SYS needs to be >1024 bytes).
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxa
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxb
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxc
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxd
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxe
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxf
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxg
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxh
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxi
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxj
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxk
```

Desde esta misma ventana, vaya al directorio raíz y escriba la orden **ATTRIB -R -H -S MSDOS.SYS.**

Con un editor de textos o el Bloc de notas, abra este archivo y añada las siguientes órdenes en la sección [Options]:

BOOTMENU=1
BOOTMULTI=1

Guarde esta configuración. Cierre Windows 95 y vuelva a encender el ordenador. Comprobará que la primera orden hace que aparezca de forma automática un menú con diversas opciones, mientras que la segunda orden obliga a que salga en pantalla una nueva opción (la ocho) para cargar la versión anterior del DOS. Este truco es muy práctico para mantener configuraciones múltiples. En mi caso, tengo instalado Windows 95, pero al arrancar el ordenador puedo elegir la octava opción para cargar la versión anterior del DOS, donde me aparece un nuevo menú que definí con órdenes MENUITEM (entre ellas una opción para arrancar Windows 3.1). Recuerde que si busca el fichero MSDOS.SYS en un arranque con la versión anterior del DOS, deberá hacerlo con el nombre MSDOS.W40. De la misma manera, los ficheros de Windows 95 AUTOEXEC y CONFIG los encontrará con la extensión .W40.

La papelera de reciclaje del DOS

Por defecto, el directorio raíz de cualquier disco duro estará ocupado con copias de seguridad de algunos ficheros en formato BAK, dado que los gestores de memoria y otros programas tienden a hacer copias de seguridad de los ficheros de arranque del ordenador siempre que realizan alguna modificación.

Este problema se podría evitar añadiendo la orden

DEL *.BAK

al fichero AUTOEXEC.BAT. Pero cuenta con la desventaja de que cuando no se encuentra un fichero con formato BAK se mostrará un mensaje de error. La solución



SOS

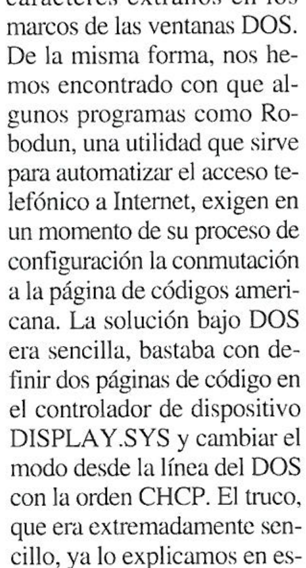
sería añadir un par de líneas más al fichero AUTOEXEC.BAT.

@CTTY NUL
DEL *.BAK
CTTY CON

La orden CTTY redirecciona la salida de errores a un dispositivo nulo, evitando la posible salida de errores en la pantalla. La orden CTTY CON redirecciona la salida al monitor.

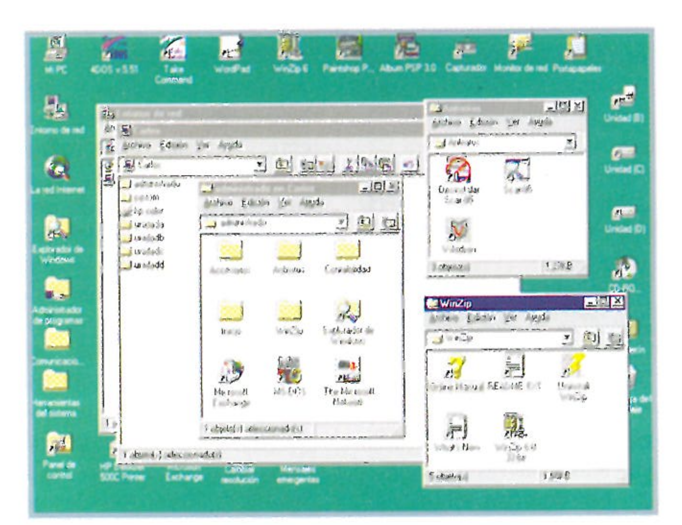
Idiomas bajo Windows 95

El soporte y la conmutación de páginas de código parece que se haya olvidado en un principio, pues no aparece reflejado en ninguna parte. La página de códigos por defecto es importante, dado que permite trabajar con un teclado distinto (como que la ñ tenga definido un punto y coma en la disposición del teclado americano), así como evita la aparición de



caracteres extraños en los marcos de las ventanas DOS. De la misma forma, nos hemos encontrado con que algunos programas como Robodun, una utilidad que sirve para automatizar el acceso telefónico a Internet, exigen en un momento de su proceso de configuración la conmutación a la página de códigos americana. La solución bajo DOS era sencilla, bastaba con definir dos páginas de código en el controlador de dispositivo DISPLAY.SYS y cambiar el modo desde la línea del DOS con la orden CHCP. El truco, que era extremadamente sencillo, ya lo explicamos en esta misma sección.

Para cambiar la distribución del teclado, el idioma y la página de códigos bajo Windows 95, abra el Panel de control y haga un doble clic en el icono Teclado. Sobre la ficha Idioma agregue el otro idioma que desee. Deberá asegurarse de que la casilla Activar el indicador en la barra de tareas esté señalada.



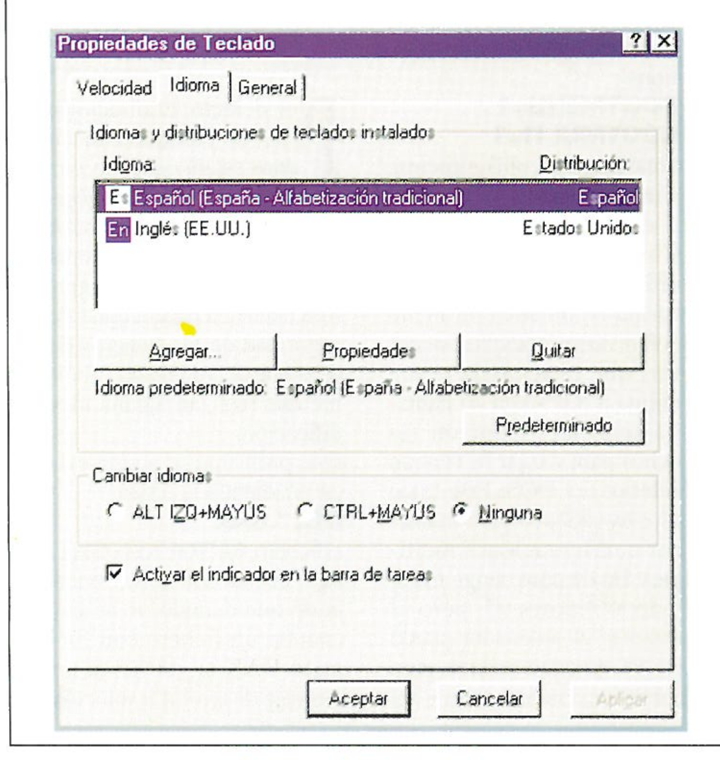
Cuando se complete este proceso contemplará un icono Es en la barra de tareas. Si hace un clic con el ratón sobre éste, surgirá un menú donde podrá conmutar el idioma.

Grupos de programas para Windows 95

Una de las cosas que más se echa de menos en Windows 95 es la apertura de Grupos de programas en vez de navegar por la barra de tareas. Si lo analiza calmadamente, la apertura de grupos de programas permitiría arrastrar y copiar objetos desplazándolos de una carpeta a otra. No obstante, la forma de abrir objetos en Windows 95 lo impide.

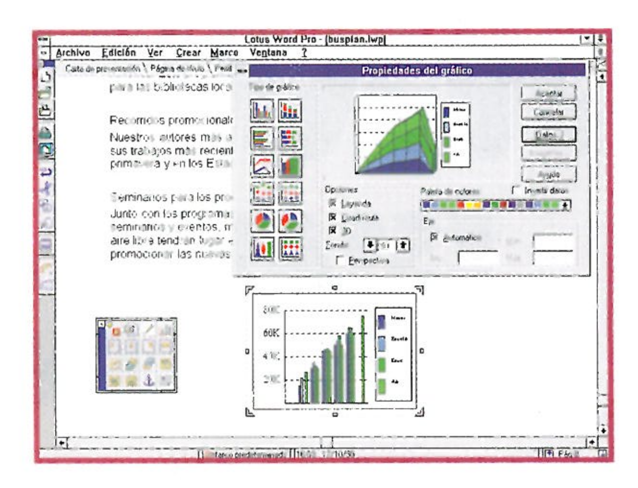
Hay una solución. Consiste en abrir el Explorador de Windows y acceder al directorio \WINDOWS\MENU INICIO\ADMINISTRADOR\INICIO. Ahora arrastre la carpeta de Inicio final al escritorio. Sobre el escritorio, haga un clic sobre esta carpeta, pulse F2 y cambie el nombre por otro más lógico como Administrador de programas. Con un doble clic abrirá esta carpeta que, a su vez, contendrá la estructura y trayectoria de todos los elementos de Windows 95, según la forma de trabajar con Grupos de programas de Windows 3.x.

Pero es que, además, esta nueva carpeta cuenta con una serie de ventajas adicionales. Por ejemplo, si trabaja en un Entorno de red, sabrá que para poder acceder a las unidades de un ordenador deberá haber definido una compartición para cada una de ellas. Este método, al igual que Windows 3.11 o Windows para Trabajo en Grupo, contaba con la desventaja de que el acceso a los recursos de otro ordenador se mostraba en forma de ficheros y no de iconos. Además, la compartición con Windows 95 hace lo mismo desde el Explorador, mostrando ficheros DLL y otros formatos propios de cada programa. Pues bien, si queremos trabajar sólo con objetos, accederemos al menú contextual de la carpeta que hemos renombrado como Administrador de programas (con el botón derecho del ratón) y definiremos una compartición. Si entra en el Entorno de red, verá que esta carpeta opera más amistosamente con los iconos.

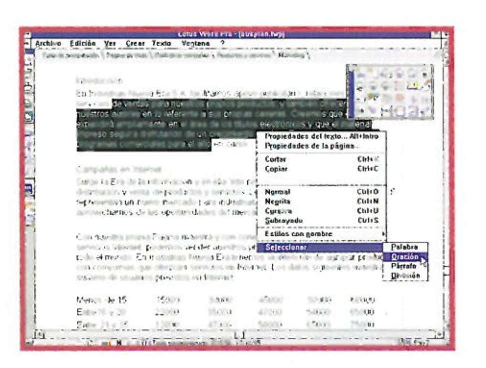


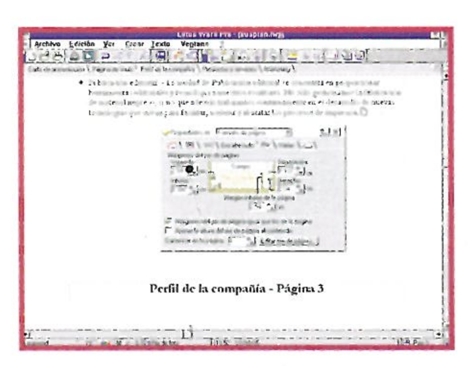


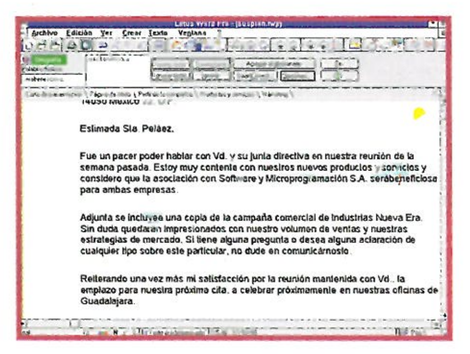
El 95 ya no se lleva; lo más nuevo es el 96. El procesador de textos Lotus WordPro ha sido el primer programa en atreverse a incluir en su nombre el 96. Y SUPER PC se ha decidido por el 30, que son los días que tiene para probar la versión.

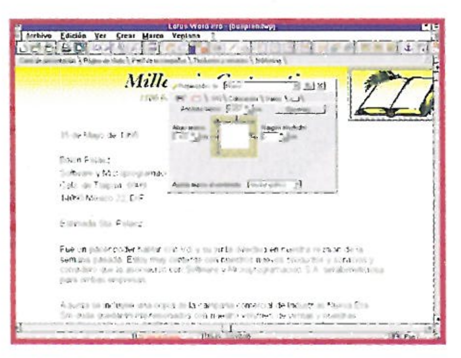


Avance para la temporada 96









Muchas son las mejoras que incorpora WordPro 96 sobre su precedesor. Por ejemplo, ahora las barras de herramientas son sensibles al contexto, de forma que varian de contenido según la tarea que se está llevando a cabo, tales como crear una tabla, modificar texto o cambiar el contenido de un marco. La correción ortográfica se mantiene activa continuamente, de forma que el programa va marcando las palabras mal escritas mientras se trabaja. Lotus siempre ha pensado en los grupos de trabajo. Por ello WordPro 96 incluye funciones para que varias personas trabajen simultáneamente en un mismo documento, controlando los cambios realizados por cada uno de ellos y gestionando las diferentes versiones del mismo. Sería muy largo comentar todas las posibilidades de WordPro, por lo que le remitimos al tutorial incluido en el programa, donde encontrará abundante información. En el CD-ROM se encuentra una versión de WordPro para Windows 3.x en castellano y otra en inglés para Windows 95. Ambas son totalmente operativas, aunque su utilización está limitada a un 30 días desde su instalación.

INSTALACION

Cambie al directorio de su unidad de CD-ROM. Teclee SUPERPC y pulse INTRO. En caso de que el programa de instalación dé errores, arránquelo con SUPERPC /t .

La cantidad de reformas efectuadas en WordPro han hecho oportuno un cambio de nombre.

PROMOCION SUPER PC

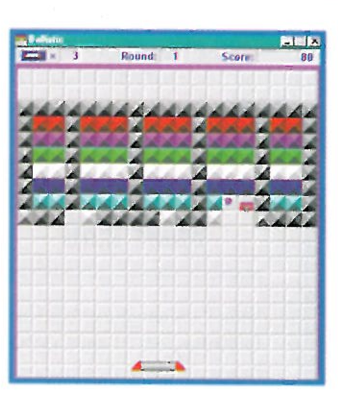
Esta versión limitada a 30 días del procesador de textos Lotus WordPro 96 es una deferencia de SUPER PC hacia los lectores de su revista. En caso de que encuentre algún problema en el programa, por favor, contacte con el teléfono (91) 586 32 45.

SHAREWARE



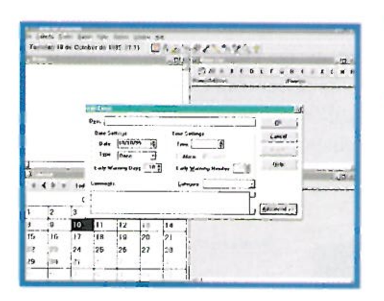
Dare to Dream

En esta emocionante aventura gráfica con vista en primera persona creada por Epic Megagames deberá guiar a su protagonista, Tyler, para que consiga escapar de la pesadilla en que se halla atrapado. El juego está realizado en una resolución de 640 x 480 pixels con 256 colores y cuenta con una buena banda sonora.



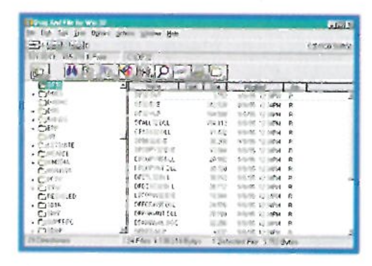
Balistic

Balistic es un juego para Windows inspirado en el clásico Arkanoid. Cuenta con más de cincuenta niveles y once "refuerzos" que pueden adquirirse al recoger las cápsulas que desprenden algunos de los bloques al ser destruidos.



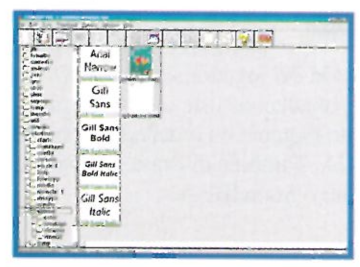
Mom 2.0

Con esta agenda personal para Windows podrá llevar control de todas sus actividades. Dispone de calendario mensual y anual con control de citas, alarma (con sonido o con posibilidad de lanzar cualquier otro programa), lista de direcciones, marcado telefónico automático mediante módem y un pequeño bloc de notas.



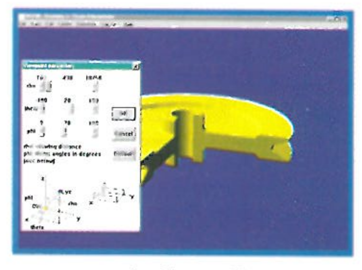
Drag and File 2.0

Drag and File es un completo administrador de archivos para Windows. Dispone de funciones de arrastrar y soltar, repetición de tareas en múltiples ficheros y directorios, compresión, visualización de archivos gráficos y de texto, acceso a antivirus y copia de seguridad. En el CD-ROM encontrará versiones para Windows 3.x y Windows 95.



Thumbnails Plus 2.0

Thumbnails Plus pretende mantener organizados y clasificados sus archivos gráficos, animaciones y fuentes de caracteres dentro de Windows. Reconoce los formatos más extendidos, genera previsualizaciones y puede realizar conversiones. Añade soporte para incluir objetos OLE.



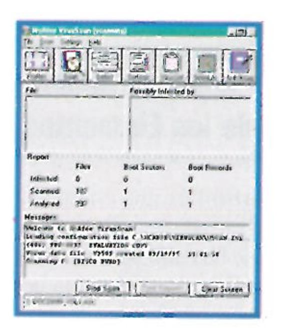
Win 3D

Un sencillo editor de sólidos tridimensionales para Windows con el que podrá crear sus figuras para luego exportarlas a otros programas de diseño 3D que reconozcan el formato DXF o el HPGL.Cuenta con varios modos de visualización (rejilla de alambre, líneas ocultas y polígonos ocultos).



PolyView 2.17 para Windows 95

PolyView es una utilidad gráfica para los sistemas operativos de 32 bits de Microsoft: Windows 95 y Windows NT. Es capaz de mostrar, convertir y manipular imágenes en los formatos GIF, PNG, JPEG, Photo-CD, TIFF y BMP.



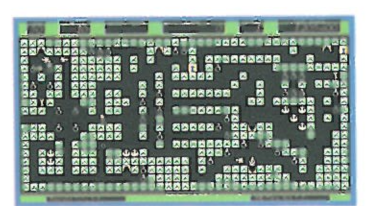
Scan 2.26 para Windows y MS-DOS

Actualización de este antivirus shareware a la que se han añadido los últimos virus aparecidos, como el que infecta los archivos creados con el procesador de texto Word. Se incluyen versiones para Windows, Windows 95 y MS-DOS.



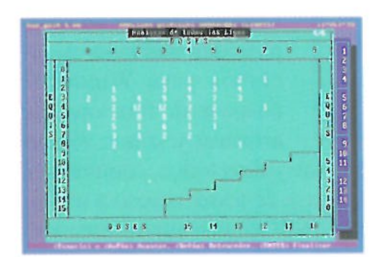
Liberator

Este arcade matamarcianos con perspectiva cenital cuenta con un cuidado aspecto gráfico, pues utiliza una paleta de 256 colores y múltiples planos de scroll. Los desarrolladores de Liberator, Watson Game Workshop, lo distribuyen como shareware para que todos podamos disfrutar con él.



Snarf 2.50

Snarf es un juego de laberintos en el que debe recoger unas llaves para abrir las puertas que conducen a la salida del nivel. Requiere una tarjeta gráfica EGA con 128Kb o más o una VGA. Para quienes deseen personalizar el juego, éste incluye un editor de niveles con el que crear nuevos desafíos.



MSD Loto y MSD Quinielas

Shareware español destinado al control, gestión y creación de apuestas de lotería primitiva y quinielas. Cuenta con métodos de reducción de apuestas, escrutinio y gestión de peñas.



Movies TO GO

En este programa encontrará todo tipo de información acerca de casi un millar de películas de toda la historia del cine. Permite realizar búsquedas por múltiples campos y varios criterios. La versión registrada cuenta con una base de datos ampliada a más de 9.500 películas cinematográficas.



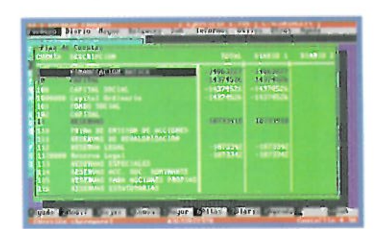
Tabla Periódica de los Elementos

Artsoft es una compañía afincada en Zamora y que ha realizado esta nueva versión de la tabla periódica de los elementos. Contiene más de 1.800 datos, formulación inorgánica y multitud de fotos.



Tyrian

Lo último en arcades de naves espaciales se llama Tyrian y ha sido creado por Epic Megagames. Múltiples planos de scroll, más de 300 combinaciones de armas, un modo especial para procesadores Pentium y la posibilidad de dos jugadores simultáneos, en el mismo ordenador o vía red o módem, son sus características.



Contaclip 4.30

Contabilidad multiempresa en tiempo real. Contaclip 4.30 se adapta a cualquier plan contable, admite hasta noventa y nueve empresas, ocho niveles de cuentas y once dígitos de último nivel. El programa realiza informes de IVA, análisis de balances, estadillos pérdidas y ganancias, asientos automáticos de facturas y dispone de una función de ayuda para los contables menos avezados.



Electro Man

La base estelar ha sido invadida por unos alienígenas hostiles que pretenden hacerse con el control. La misión del jugador será destruirlos a lo largo de las innumerables pantallas de este arcade de plataformas. Para su funcionamiento requiere un ordenador tipo 386 o superior y tarjeta gráfica VGA. También dispone de sonido a través de altavoz o tarjeta Adlib o SoundBlaster.

Y ADEMAS

Windows:
Crawler, Drag And Zip, MSW Logo 3.5, Nitemare 3D, Oriana 1.0, Orion 4.0, Poke-it Poker, Tribal Draw 2.1, Word Search Construction Kit 2.0.

Windows 95:
Drag And File 795, Scan 1.1 para Windows 95, VShield 1.0 para Windows 95, 2Pat 2.0.

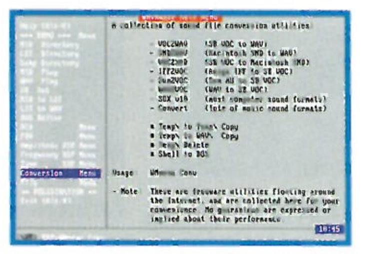
Juegos:
Doom Control Center 3.3, Liberator (ampliación), OMF Tournament Compiler, PetJet, RoadHog, Wazte.

Utilidades:
ALX 2.0, DiscoPlan 1.21, Executor 1.99P, M-Disk, Omega 4.21, Antivirus Scan y VShield 2.26, Sentry 2.0, Cubic Player 1.5.



Terminate 3.0

Uno de los principales programas de comunicaciones ha elevado su número de versión hasta la 3.0. Su principal novedad es que incluye un nuevo lenguaje de scripts con el que automatiza las conexiones a través de módem. Otras partes del programa también han sido retocadas, como el modo Host o la parte de fax.



WavMaker 1.0

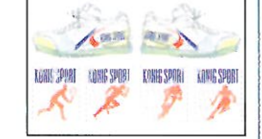
Colección de utilidades de sonido disponibles a través de Internet para el manejo de archivos de sonido. Incluye, por ejemplo, un conversor de MIDI a WAV, programas de proceso digital de archivos de sonido, conversores, efectos especiales...

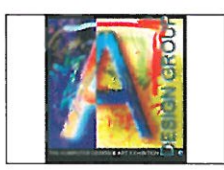
CATALOGO COREL

Uno de los certámenes gráficos más prestigiosos del mundo, tanto por el número de trabajos presentados como por la cuantía de los premios, es el de la compañía Corel. En el directorio COREL del CD-ROM encontrará los trabajos finalistas de 1995 en los formatos CDR (CorelDraw), PCX y TIFF. Es recomendable observarlos en formato CDR para apreciar las técnicas empleadas en su elaboración.



COR00097


COR00190

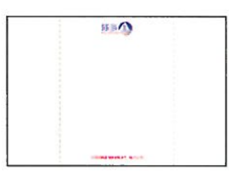


COR00316



COR00608

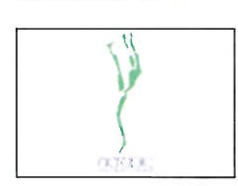

COR00732


COR00968


COR01178



COR01678


COR01680



COR01772


CHA00729


INH00009

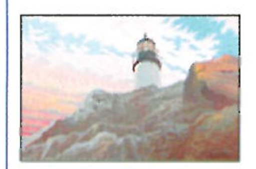

LAN00015


LAN00126


LAN00562

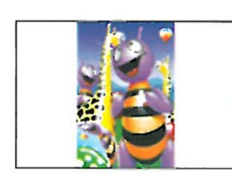

LAN00803


LAN01005


LAN01051


LAN01208


LAN01313


LAN01393

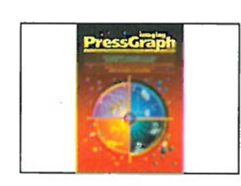

MOVX0523



PAG00163



PAG00984



PAG01280


PAGX0097


PAGX0320


PAGX0629


PAGX0805


PAGX1616

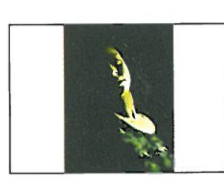

PE000504


PE000506


PE000673


PE000678


PE000801


PE000807


PE000817

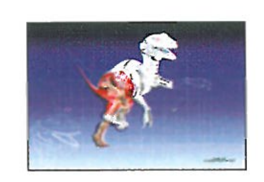

PE000850


PE000881


PE000886



PE000929


PE001132


PE001256


PE001319

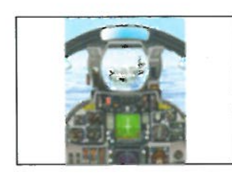

PE001395

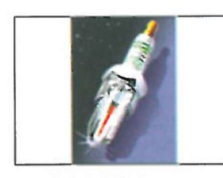

PE001410

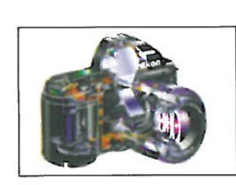

PE001458


PH000600


PR000091

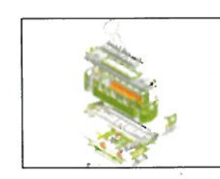

PR000113

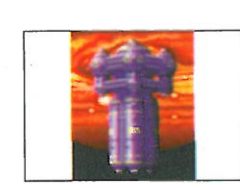

PR000278


PR000615


PR000726


PR000777


PR001086


PR001093


PR001298


SPE00088



SPE00211



SPE00531


SPE00627



SPE00938


SPE01052


SPE01834


SPX1240


SPX1909


VENX0520

Abra las puertas del terror

La máxima 'en el amor y en la guerra todo vale' parece hecha a medida de Nitemare 3D, un arcade tipo Doom donde se enfrentará a todo un elenco de monstruos por el amor de una dama.

Los aficionados a los arcades en tres dimensiones tipo Wolfenstein o Doom ya pueden ir frotándose las manos, porque el disquete de regalo de este mes incluye la versión shareware de Nitemare 3D para Windows, un sencillo pero divertido programa en el que hay que evitar caer en las manos de una serie de monstruosas criaturas que pululan por el interior de una misteriosa mansión con el único objetivo de acabar con el intruso, es decir, con el jugador.

El argumento es muy sencillo, el malvado doctor Homerstein ha secuestrado a Penélope, la novia de Hugo, el protagonista de la aventura, quien tendrá que entrar en el horrible mundo del doctor para rescatar a su amada y enfrentarse a monstruos de Frankestein, momias con sed de sangre, vampiros, esqueletos y otros seres de ultratumba.

INSTALACION

Introduzca el disquete en la unidad de disco de 3,5 pulgadas y teclee A:
Escriba SUPERPC o INSN3D y pulse la tecla ENTER. Automáticamente aparecerá la pantalla del programa instalador de Nitemare 3D que grabará una serie de archivos en su disco duro. Cuando termine el proceso, pulse el icono NITEMARE para iniciar el programa.

El jugador puede utilizar el teclado o un joystick para desplazarse por las habitaciones del caserón y utilizar las armas y objetos que encontrará a lo largo del camino. Las teclas de movimiento son los cursores, mientras que para disparar se emplea la tecla CTRL, Espacio para abrir puertas, Mayúsculas de la derecha para ir más deprisa, Mayúsculas de la izquierda para ir más lento y la combinación de ALT y derecha o izquierda para deslizarse en uno u otro sentido.





Los números del 1 al 4 sirven para seleccionar el arma, F1 muestra la ayuda, F2 y F3 encienden y apagan la música y el sonido respectivamente, F4 guarda las partidas, F5 carga el juego, F9 activa el mapa, F10 localiza a los enemigos, TAB muestra informes y ESC es la tecla que hace salir de los menús o del juego.

En la versión que se incluye en el disquete hay un episodio con tres niveles y si se quiere completar todo el juego será necesario registrarse, tras lo cual, el creador del juego enviará los dos episodios que completan la trilogía de Nitemare 3D.

JAIME TORROJA

Pistola. Utiliza balas de plata y es lo más efectivo contra enemigos de naturaleza vampírica. Tiene el inconveniente de que tarda mucho en racargarse y no afecta a las paredes explosivas.

Pistolas de plasma. Efectivas contra la mayoría de los enemigos. La versión mejorada permite un fuego mucho más rápido.

Varita mágica. Especialmente adecuada para acabar con criaturas de naturaleza mágica como, por ejemplo, las brujas. Puede disparar en modo continuo o en disparos individuales.

Llave de color. Permite abrir determinadas puertas.

Tarjeta de identificación. Se utiliza para manejar ascensores, montacargas y objetos similares.

Carga de plasma. Recupera la energía de las pistolas de plasma.

Libro de hechizos. Proporciona recetas mágicas para la varita.

Poción. Recupera la salud del protagonista. Los frascos de diferentes colores aumentan la salud en distintos grados.

Ojo mágico. Permite mostrar el mapa al pulsar F9.

Bola de cristal. Permite mostrar la posición de los enemigos al pulsar F10.

Papiro. Contiene información útil.

Pentagramas. Suministran algunos poderes especiales.

Caja fuerte. Si se encuentra la combinación ofrece algunos objetos de utilidad para el viaje.

Cofre. Contiene pentagramas de varios colores y, a veces, llaves.



Ahorro y Calidad Total





6.800 Ptas.



9.800 Ptas.



9.800 Ptas.



14.800 Ptas.



14.800 Ptas.



21.800 Ptas.

¡¡no tire su dinero!!

ahorro y calidad total

Cartuchos inkjet Logar

Epson Stylus 800/1000	1.492 Ptas.
Epson Stylus Color negro	2.775
Epson Stylus Color color	4.424
Canon BJ-600 negro y color	1.042
Canon BJ-800 negro y color	1.275
HP DeskJet 500 negro	4.500
HP DeskJet 500 color	4.875



venta directa
91 683 6836

Envio gratuito (más de 6.000 Ptas)
a cualquier punto de España.
Servicio península en 24 horas.
Madrid servicio especial urgente en 4 horas.

buscamos distribuidores

Avda. de Europa, 205
28005-Getafe, Madrid
Tel 91 683 6836 Fax 91 696 8895

a estos precios hay que sumar el IVA





SONY

PRODUCTOS INFORMÁTICOS



NUMBER NINE

ORION

OPCIÓN

con la compra de un MPC PRO

Monitor Sony 15 SF y base de altavoz CSS B100

45.000





Advanced GRAVIS

hp

RAINBOW MPC PRO

- *Procesadores **Pentium®** 100, 120 o 133 Mhz, usted toma la decisión libremente*
- *Placa Base **Rainbow® Pentium® Triton® PCI, BIOS Plug&Play, Flash Bios, EDO RAM Ready, Sync Cache Ready,** cache 256 Kb ampliable hasta 512 Kb, Socket 7, **ampliable hasta Pentium® P55c***
- *Disco duro FAST ATA de **1,1 Gb***
- *Lector de **CD-ROM 4x***
- ***16 Megabytes de High Speed RAM***
- *Monitor **Color Digital de 15", 1280 x 1024,** Millones de colores, no entrelazado, MPR II*
- *Aceleradora Gráfica **Number Nine 9FX Motion PCI,** Procesador S3 Vision 968 64-Bit, con **2 Mb VRAM***
- *Caja Rainbow MidiTower*
- *Teclado **Microsoft Natural Keyboard** y Ratón **Microsoft Mouse 2.0***
- *Kit Multimedia que incluye: **Tarjeta de sonido de 16-Bit** SB compatible y **Altavoces** Sony protegidos magnéticamente*
- *Sistema Operativo **Windows® 95***

MPC PRO 100

299.900

O 12 cuotas de 26.991 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 99.967 + IVA

MPC PRO 120

319.900

O 12 cuotas de 28.791 + IVA o 3 cuotas Sin Intereses de 106.634 + IVA

MPC PRO 133

339.900

O 12 cuotas de 30.591 + IVA o 3 cuotas Sin Intereses de 113.300 + IVA

ORION BASIC

Disco duro 340 Mb, 4 Mb RAM

Mono 165.500

O 12 cuotas de 14.865 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 55.167 + IVA

Color 227.500

O 12 cuotas de 20.475 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 75.834 + IVA

ORION ULTIMA

Disco 540 Mb, 8 Mb RAM, Sonido, bus PCI, FDD interno, PCMCIA III

Ultima 75 349.900

O 12 cuotas de 31.491 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 116.634 + IVA



ORION ULTIMA CD

Disco 340 Mb, CD-ROM interno 8 Mb RAM, tarj. sonido, Bus PCI FDD interno, PCMCIA III

Pentium 100 479.900

O 12 cuotas de 43.191 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 159.967 + IVA

Pentium 120 499.900

O 12 cuotas de 44.991 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 166.634 + IVA

Pentium 133 519.900

O 12 cuotas de 50.391 + IVA o 3 cuotas Sin Intereres de 173.300 + IVA



RAINBOW

COMPUTER, S.A.

Avda. de Alfonso XIII, 141
28016 Madrid - España
Teléfono: (91) 345 93 54*
Fax: (91) 345 91 17

En la fianciación solo intervienen el cliente final y el Banco de Santander. El IVA (16 %) no se encuentra incluido en los precios. Los portes son por cuenta del cliente. Rainbow Computer se reserva el derecho de modificar las características sin previo aviso. Esta oferta anula a las anteriores publicadas. Oferta válida salvo error tipográfico. Las configuraciones ofertadas no tienen por que corresponderse con las fotografías.

VISITANOS EN EL S.I.M.O. 95 STAND 5.039